LE N°1 DES JEUX VIDÉO ET DU MULTIMÉDIA DE LOISIRS

joystick DECEMBRE 1994

joystick

N°55 DECEMBRE 1994

Exclusif !
MORTAL KOMBAT II
La baston à l'état pur sur micro

Les pièges à éviter avant d'acheter
VOTRE PREMIER PC

CADEAU
UN CD ROM PC AVEC 4 DÉMOS et LEMMINGS, le jeu complet

Les meilleurs jeux de Noël
DRAGON LORE
COMMANDER BLOOD
RISE OF THE ROBOTS
ECSTATICA
ALADDIN
UNDER THE KILLING MOON

UN JEU VIDEO
La conception de A à Z

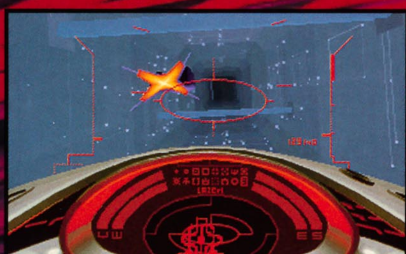


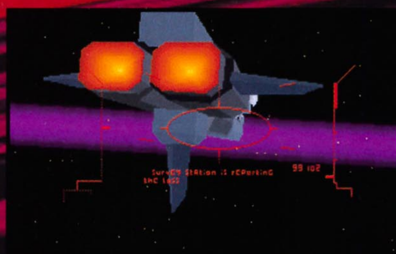
N° 55 • DECEMBRE 1994 • 30 F • BELGIQUE : 195 FB • SUISSE : 9 FS • CANADA : 7,95$ • PORTUGAL CONT : 750 ESC • ANTILLES/REUNION/GUYANE : 45F

D I G I T A L I M

I N F E

T H E O D Y S S E







OCEAN SOFTWARE présente INFERNO THE ODYSSEY CONTINUES™, une épopée intergalactique aux graphismes fabuleux disponible sur PC et CD-ROM. Concept, design et programmation par Digital Image Design. Musique par A.S.F. Produit par OCEAN SOFTWARE LIMITED.

OCEAN SOFTWARE LIMITED, 25 bd Berthier, 75017 PARIS
Tel: (1) 40 53 92 86. Fax: (1) 42 27 95 73.

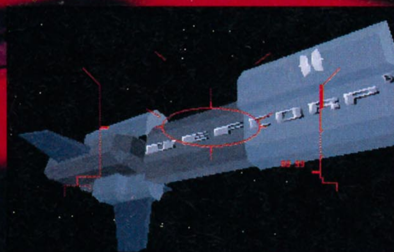
AGE DESIGN

RNO

CONTINUES™







RECEVEZ GRATUITEMENT UNE CASSETTE VIDÉO INFERNO.
Découpez cette page et joignez votre nom et adresse ainsi qu'un chèque de 25 francs pour les frais de port. Le chèque est à adresser à OCEAN et à retourner à OCEAN 25, bd Berthier, 75017 PARIS. En retour vous recevrez une fabuleuse cassette vidéo de 26 minutes sur la réalisation de INFERNO ("Making of INFERNO"). Cette cassette comporte des extraits du jeu ainsi que des interviews des programmeurs expliquant comment ils ont réalisé le jeu. Cette offre est valable dans la limite des stocks disponibles.





Sommaire

DECEMBRE 94



Dinde aux marrons interactive

Il y a trois semaines, les gens de Psygnosis ont téléphoné chez Joy. On a décroché et on a dit "allo !". C'est de là que tout est parti. Si nous n'avions pas décroché, il n'y aurait pas de CD gratuit dans ce numéro de Joystick.
Parce que c'est pour ça qu'ils nous appelaient, les gens de Psygnosis, ils voulaient que nous offrions un CD dans Joystick, ils avaient des choses à mettre dedans, ils s'en chargeraient. On leur a dit que ça coûtait assez cher. Ils ont dit qu'ils paieraient tout. Là, c'était un peu gros, on a pensé que c'était une blague et on a raccroché. Nous aimons bien les gags, mais il y a des limites.
Et puis, ils ont rappelé et ils ont insisté en nous donnant de plus en plus de détails : ils fourniraient des démos de leurs prochains jeux et ils prévoyaient même d'offrir carrément la version complète du jeu Lemmings, l'un des plus grands best-sellers de l'histoire des jeux vidéo. Lemmings, complet, dans Joy !? Gratuitement ?! Il a fallu qu'ils nous le confirment par fax pour qu'on commence à les croire.
Mais, à vrai dire, en y réfléchissant aujourd'hui, nous ne sommes pas encore certains que ça ne soit pas une blague. On a fait comme si c'était vrai. Si vous ne trouvez pas de CD, c'est qu'on a été eu. On ne sait pas, on va voir. Lemmings complet, quand même, ce serait bien, le rêve !
Dans tous les cas, ce sera gratuit, pour ne pas léser les lecteurs qui n'ont pas de PC, ou ceux qui ont un PC sans lecteur CD, ou encore ceux qui ont tout ça, mais dont le lecteur CD est en panne, ou le contraire, tout cela est bien compliqué.
Avant d'installer l'objet rond et plat dans votre merveilleux PC, vérifiez que votre lecteur de CD fonctionne correctement. Assurez-vous aussi que vous disposez d'un maximum de mémoire. Le démarrage du CD ne nécessite que 540 Ko de mémoire de base et 2 Mo de mémoire XMS ou EMS, sauf pour Lemmings et la démo de Lemmings 3 qui requièrent 590 Ko au minimum. Ces deux derniers logiciels pouvant s'installer sur le disque dur, l'obtention d'un surplus de mémoire s'obtiendra en rebootant la machine sans les drivers du CD- Rom. Si toutefois vous rencontriez des problèmes, sachez que la commande "Memmaker" du DOS 6.X permet d'optimiser le chargement des différents drivers en mémoire haute. Nous vous livrons en dernier recours une configuration minimum permettant de démarrer Lemmings à partir du disque dur :

```
CONFIG.SYS
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM
DOS=HIGH
DOS=UMB

AUTOEXEC.BAT
SET PATH=C:\DOS
LH C:\MOUSE.COM (adaptez la ligne selon l'endroit où se trouve votre driver Souris)
LH KEYB FR
CLS
```

FISSA : Depuis le temps qu'on vous le rabâche, vous devez être au courant que l'on a un service 3615 et que l'on y a récemment ouvert une rubrique de téléchargement. Seulement voilà, pour télécharger, il faut un minitel, un câble et un soft. Le soft, on l'a mis sur le CD, c'est FISSA. Le Minitel, c'est France Telecom qui vous le procure. Quant au câble, vous pouvez nous le commander en recopiant sur papier libre le contenu du fichier "CABLE.JOY" et en l'envoyant (avec le chèque) à Joystick Fissa, 10, rue Thierry Le Luron 92525 Levallois Perret Cedex. Pour en savoir plus à propos du téléchargement, tapez "ED ZIEUTEZ.MOI" ou "EDIT ZIEUTEZ.MOI".



Pour avoir accès au menu du CD-Rom, il suffit d'entrer le prompt du CD (D: par exemple) puis de taper "GO". Vous n'avez dès lors qu'à choisir l'une des fenêtres qui vous intéressent.



Pour des raisons techniques de dernière minute, Psygnosis n'a pu inclure, hélas, qu'un simple slide-show d'**Ecstatica.** Enfin, ça vous donnera quand même un avant-goût du graphisme de ce superbe jeu.

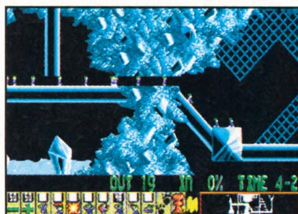


L'intégralité du premier niveau de **Novastorm** ! C'est largement suffisant pour vous en mettre plein la vue ! Attention, car cette démo ne propose du son que sur les cartes SoundBlaster ou 100 % compatibles. Si vous êtes possesseur de ce type de carte et que vous n'avez malgré tout aucun son, tapez sous DOS : SET BLASTER=A220 I7 D1 en majuscule (modifiez les valeurs en fonction du paramétrage Hard de votre carte)

Le scénario du jeu d'aventure **Discworld** va en ravir plus d'un. Vous incarnez un magicien qui se trimbale partout avec sa malle à pattes. Le premier quart d'heure de jeu que vous propose cette démonstration vous permettra de découvrir un jeu plein d'humour au graphisme original.



Les premiers tableaux de **Lemmings 3**. Cette démo ne comporte pas de son, ce qui est tout à fait normal. Inutile donc de vous prendre la tête avec votre carte sonore, elle n'y est pour rien !



Enfin, Psygnosis vous offre l'intégralité de leur plus gros hit : **Lemmings.** Sa transposition sur CD et l'intervention du Juge Van Ruymbeke ne nous a pas permis de conserver les quelques morceaux de musique de fond qui accompagnaient l'action. Là encore, ce n'est pas de la faute de votre carte son. En revanche, vous devriez obtenir les bruitages.

Etrange western dans une jolie petite ville... fantôme.

ALONE IN THE DARK 3

INFOGRAMES

ALONE IN THE DARK 1, 2 ET 3 : LA GRANDE SAGA DU DÉTEC

Pour la Belgique : des Informations et des Cadeaux au 0900-210-20 (coût max : 6,025 FB/20 sec)





- Simulation révolutionnaire en 3D subjective.
- 270 décors, 60 personnages.
- Vitesse d'animation jusqu'à 94 images/seconde.
- Niveau de difficulté paramétrable.
- Sauvegardes prédéterminées.



Et soudain...

Soudain, le lapin blanc vint à passer auprès d'Alice en disant : "Oh, là là ! Oh, là là ! Je vais être en retard !". Brûlante de curiosité, elle s'élança à travers la rédaction à la poursuite de l'animal et eut la chance de le voir s'engouffrer dans un large terrier qui s'ouvrait près de la machine à café. Un instant plus tard, elle s'y enfonçait à son tour, sans du tout s'inquiéter de savoir comment en ressortir. Qu'il le veuille ou non, le lapin devrait répondre au courrier des lecteurs.

Glauque

C'est pas une question, mais où on va ? C'est le bordel, ras-le-bol du PC mange-tirelire à 36 000 standards, systèmes truc, config.machin. Et dire que vous aimez ça... Mettre une plaque dans du matos, des jeux à 400, 500 F, ne dites-pas que ça a toujours été comme ça !

Yohann Zborowsky,
Boulogne/Mer

C'est pas une réponse, mais tout comme toi, on trouve ça cher, on trouve ça tordu, on déplore la suprématie d'un standard, mais que faire ? C'est vrai que ça n' a pas toujours été comme ça. On était fou de joie quand l'électricité fut inventée, et voilà que maintenant il y a des fils partout, des barrages, des centrales polluantes et des poteaux qui défigurent le paysage.
Alors, on s'éclaire à la bougie ou on continue, afin d'assister à l'avènement des énergies douces ?

Transparence

Pourquoi n'avez-vous pas testé le jeu Novastorm, alors que d'autres revues l'on fait (par exemple, "Génération 4", pour ne pas le nommer) ? Vous ne recevez pas les jeux en même temps que vos concurrents ?

Bernard Maheu, Dijon.

En ce qui concerne les previews et a fortiori les news, chaque journal s'arrange pour être le premier à disposer de l'information, ce qui est très sain, même si cela conduit parfois à une escalade que nous déplorons à la rédaction (et j'imagine que les autres rédactions le déplorent également). Pour les tests, en revanche, les éditeurs, dont c'est l'intérêt de disposer au moment de la disponibilité de leur produit, de la plus grande couverture médiatique possible, envoient leurs produits au même moment à la presse. Pour l'anecdote, il arrive même, dans le cas des CD-Rom en particulier, qu'il n'existe qu'un seul exemplaire du même jeu qui circule d'une rédaction à l'autre par coursier interposé.
Parce que nous avons estimé que la version envoyée à l'ensemble de la presse par l'éditeur n'était pas complète, nous avons différé le test de Novastorm.
En effet, comme l'expliquait une note de l'éditeur accompagnant les disquettes (et à cet égard, on le remercie d'avoir joué "franc jeu"), *"les sprites des adversaires des niveaux 1, 2 et 3 ne sont pas ceux de la version finale, le niveau 4 n'est pas définitif, la quasi-totalité des musiques n'est pas présente, les scènes intermédiaires ne sont pas complètes, il n'y a pas de son dans l'intro, il manque des effets sonores, les indicateurs du nombre de vies et du nombre de bombes n'apparaissent pas à l'écran, les sprites des niveaux 3 stage 2 ne sont pas les bons". Enfin, la note de l'éditeur signalait que "Novastorm sera soumis à trois semaines de tests et d'analyses pour assurer une jouabilité totale (...). L'avis des testeurs (NDLR : les testeurs maisons, pas nous) sera pris en compte pour apporter des améliorations".*
En clair, ça s'appelle un truc intestable.
Autant être tout à fait transparent, cette lettre est l'occasion de faire un carton sur le titre "Aberration 4" (et non pas sur sa rédaction, nuance), qui joue trop souvent à ce jeu dangereux, mais qu'importe ces combats douteux. La morale de l'histoire est qu'il faut arrêter de vouloir "griller" la concurrence à tout prix en testant des produits qui n'auraient dû donner lieu qu'à une preview. Personne n'y gagne, surtout pas l'utilisateur. J'espère qu'on ne tombera jamais dans le même piège et je compte bien sur les concurrents en question (je suis confiant) pour nous aligner à la première erreur, si d'aventure...
Là, normalement, je suis censé signer avec mon sang, mais qu'importe, le cœur y est.

Encore plus transparent

Les testeurs de Joystick terminent-ils les jeux qu'ils testent ?

André Desdrats,
La Chapelle-Saint-Ursin.

Bon, tant pis, j'ai décidé d'être transparent. Alors voilà, la réponse est "ça dépend", mais généralement, non.
Toute rédaction qui vous soutiendrait le contraire mentirait effrontément (nous parlons de jeux micro ; sur consoles, le problème est différent).
Étant donné qu'il faut quelques dizaines d'heures, voire centaines, pour terminer certains jeux, étant donné que nous ne les recevons pas quand tout est calme à la rédaction, mais généralement au dernier moment, étant donné qu'il existe souvent une infinité de façons de terminer un jeu et que dans cette logique "jusqu'auboutiste", il faudrait les essayer toutes, non, nous n'avons pas le temps matériel de terminer la partie avant d'écrire le test. Sauf produits catastrophiques ou adaptation réussie de produits déjà connus, auquel cas ça peut aller plus vite, un test nous prend entre une et cinq heures en moyenne. Parfois un week-end (ou une ou deux nuits blanches, merci !) lorsqu'il s'agit d'une nouveauté complète (nouvel éditeur, nouveau concept, nouvelle machine, etc.). Mais il ne s'agit que d'un jeu ou deux par numéro. En toute extrémité, on peut différer le test d'un mois et se contenter d'un survol. Ainsi, je ne savais pas trop quoi penser de Space Simulator reçu en dernière minute le mois dernier, et a-t-il été décidé de retarder le test. Finalement, un samedi après-midi et une partie du dimanche m'ont permis de cerner la chose, mais à l'époque, je ne disposais pas d'autant d'heures (parce qu'il y a OSSI les niouzes, le multimédia,

les trucs, les machins et le courrier des lecteurs, le tout entrecoupé de conférences de presse, de réunions de la rédaction, sans compter le temps d'écriture, de recherche de documents, etc. Suivant les personnes et l'inspiration du moment, compter entre quinze minutes et trois heures pour écrire une page de test. Je dis ça pour les rêveurs qui s'imaginent que nous passons notre temps à jouer).
Cela dit, il y a des exceptions. Par exemple, certain jeux nous sont envoyés avec une solution ou des cheat-codes (ou même des touches d'aide qui ne seront pas dans la version du commerce). En jouant soi-même et en s'aidant de la solution, on peut ainsi terminer intégralement un jeu, mais l'expérience montre qu'on n'est pas plus avancé. Dans le cas d'un wargame, on peut finir un scénario, dans le cas d'un simulateur de combat, remplir au hasard quelques missions, et dans le cas d'un Sim Machin, se construire une ville conséquente, quitte à jouer de l'éditeur de secteur pour se rajouter un peu d'argent. Sinon, faut pas rêver, nous ne sommes pas des cyborgs. Etre testeur de jeux, c'est pas faire premier au championnat de Pac Man, c'est être capable de se faire une opinion la plus objective possible en faisant la synthèse de différentes informations, puis transmettre celles-ci au lecteur en utilisant des mots précis. Comme on l'apprend dans les écoles de journalisme (que nous n'avons pas fréquentées. Keske j'suis transparent, aujourd'hui !), c'est : "savoir", "savoir faire" et "faire savoir".
Naturellement, nous terminons certains jeux chez nous, parce qu'on est passionné tout comme vous l'êtes. Certes, l'expérience nous permet de déjouer des pièges bien plus rapidement que le joueur de base, mais en général, un testeur, lorsqu'il joue pour son plaisir, le fait tranquillement afin de tout voir et non pas comme un malade pour gagner le plus vite possible. C'est justement cette façon de procéder qui permet de connaître un genre (aventure, action, etc.) à fond, et d'en faire le tour afin de comprendre les mécanismes essentiels, les limites ou les possibilités non exploitées. En confrontant sans cesse notre expérience de joueur et celle de testeur, on arrive ainsi à s'en sortir. Et puis, il faut dire qu'un jeu qui arrive à la rédaction n'est jamais inconnu. Nous avons déjà pu voir des previews et donc nous faire une idée, ou du moins trouver des pistes pour, le moment venu, enquêter et finalement donner un verdict. Nous disposons aussi de renseignements sur l'éditeur ou le scénariste, dont on connaît les défauts et les qualités, ce qui permet d'aller à l'essentiel. Enfin, on peut se faire une idée précise par des tas de détails qui échappent au joueur. Sur PC, le menu d'installation est tordu ? Il faut changer 10 000 fois de disquettes ? Il faut taper "Vazy-donc" ou "Installe" au lieu de Install ? Ce jeu vu 10 000 fois est fait par un éditeur de seconde zone ? Le mode d'emploi est bâclé ? Les attachés de Presse insistent lourdement sur des points mineurs pour vanter leur produit ? Ou bien il est impossible d'obtenir des informations précises sur tel ou tel aspect ? Voilà autant de signaux d'alarme qui nous poussent à chercher la petite bête là où l'on sait qu'on va la dénicher. Parfois, il suffit d'un simple DIR pour se rendre compte que le jeu ne comporte qu'une scène intermédiaire ou qu'il n'y a pas autant de niveaux qu'on le pensait...
Si l'on doute encore, on demande à un autre testeur de jeter un œil sur la chose sans essayer de l'influencer par avance.
Quant au reste, c'est question de bon sens.

Clair

Nous sommes deux amis fervents lecteurs de votre magazine depuis le début, et les changements survenus ne nous ont pas plu du tout. Vous n'êtes pas faits pour être sérieux !
Voici tout de même quelques questions :
Est-ce que par le biais du câble null modem, il est possible de [redacted]

Moise Senn, La Grande Combe

Bien entendu, il suffit pour cela de [redacted]

Voilà qui devrait répondre très précisément à vos questions, les amis.

P.S.

C'est vrai, il est bon de rire parfois.

ÉDITO

Windows se vend bien dans le meilleur des mondes.

— SOMA!

SOURD D'OREILLE

Microsoft a racheté ce mois-ci une boîte anglaise spécialisée dans la réalisation de cartes routières informatiques, du nom de NextBase. Le nom a été mal compris par un correspondant et du coup, pendant deux ou trois jours, les journaux américains ont annoncé que Microsoft rachetait NeXT, la nouvelle boîte de Steve Jobs, le fondateur d'Apple! En attendant, Billou, il achète 900 satellites, une boîte qui fait des cartes routières... mmmh... Selon vous, le premier système de radioguidage mondial pour automobiles, il tournera sur quel système d'exploitation? Ceux qui ont répondu Windows ont gagné.

SPÉCIAUX

Pour tout connaître sur le Matte-Painting, le Motion-Control, l'effacement de câble et autre Morphing, le Cinéma Normandy (72, boulevard de la République, 92420 Vaucresson), propose, du 30 novembre au 6 décembre, une manifestation axée sur le thème : les effets spéciaux au cinéma. À l'affiche, de nombreux films et court métrages utilisant les techniques les plus sophistiquées en matière de trucages. Pour toute place achetée entre le 30 novembre et le 6 décembre, une place offerte (valable jusqu'au 12 décembre).



comme on dort on se couche

Toujours aucune nouvelle officielle du côté de Commodore, aucun repreneur n'a été désigné. Il semblerait même que David Pleasance soit disqualifié au profit du distributeur américain CEI qui aurait dorénavant toutes ses chances. Si cela se confirmait, ce serait les oreilles de Mickey pour Pleasance, qui était très sûr et très imbu de lui-même ces derniers temps...

A Boston, pour Halloween, la municipalité a publié un communiqué demandant aux habitants de ne pas se costumer en O.J. Simpson (costume de bagnard, traces de sang à la main, masque d'OJ...). C'est vrai que c'est de mauvais goût.

P6

Intel annonce que le P6, surnom donné au successeur du Pentium, sera disponible en grandes quantités dès la fin 95. Le nom officiel est encore inconnu, mais il est peu probable que ce soit Sexium ou Hexium ou une autre déclinaison du chiffre 6, car Intel a investi des fortunes dans la pub sur le nom Pentium. En attendant, AMD et Cyrix, les principaux rivaux d'Intel spécialisés dans les compatibles de x86, sont en train de développer un "686", dont la sortie est prévue à peu près dans les mêmes eaux.

THE SON OF WANDA

L'annonce est officielle depuis le 7 novembre: John Cleese, Jamie Lee Curtis, Michael Palin et Kevin Kline, qui jouaient dans "Un poisson nommé Wanda", ont signé pour un numéro deux, qui ne sera pas vraiment une suite mais plutôt un autre truc différent dans lequel il y aura quand même les mêmes protagonistes. La production commence l'an prochain, sortie prévue en 96.

COQUILLE'N PLAY

Notre vieux copain François Lionnet, l'auteur de Klik'n Play, a été victime d'une petite erreur au cours de l'interview qu'il nous avait consacrée le mois dernier. Lord Casque Noir ayant rédigé son test au cours d'une nuit blanche, il était plutôt du genre crevé, et, vous savez ce que c'est, il bossait un peu au ralenti et dans un état second. C'est ainsi que, dans l'interview, vous avez pu lire une réponse de Monsieur François Lionnet commençant par «Qu'est-ce que ça peut te foutre, connard?». Bien entendu, Son Excellence Monsieur François Lionnet n'a jamais dit ça (et ça n'est pas du tout son genre), Casque Noir s'était défoulé l'espace de deux secondes en oubliant finalement de corriger. Casque prie donc Son Excellence Monsieur François Lionnet Guidé Par Le Ciel de bien vouloir l'excuser pour cette coquille, il est même prêt à su... Oups! Sooorry!

MOI, HÉLICOPTERE, ÇA ME FAIT PENSER À BALAVOINE



Chez Digital Integration, on aime prendre son temps : on sort un jeu par an. Cette année, donc, c'est "Apache Gunship", simulation d'hélico de guerre pour PC et CD-Rom. Vous connaissiez Gunship et Gunship 2000, où vous pilotiez un hélico de modèle Apache ? Eh bien, ça n'a rien à voir. Enfin, si, il s'agit là aussi de partir en campagne à bord de cet engin, mais ce n'est pas le même jeu. Je vous jure, des fois, c'est pas facile de s'y retrouver... Pour vous concocter AG, les concepteurs (les mêmes que pour Tornado) se sont assurés le concours de la Royal Air Force, carrément. Gage d'un haut degré de réalisme. Vous pourrez tester vos capacités à travers un grand nombre de missions, et des campagnes multi-joueur seront possibles. Votre champ d'action est immense : trois zones géographiques réelles d'une superficie d'1,9 million de miles carrés. On a ici tenté de ne pas submerger le joueur de tout un tas d'informations inutiles, pour lui assurer une adaptation rapide au jeu, si bien que l'interface est des plus allégées. Au niveau graphisme, on s'attend à des paysages offrant un luxe de détails finement représentés, notamment à basse altitude. Sortie prévue : janvier ou février.



SPONSORING



Les Jeux Olympiques du Centenaire, qui auront lieu à Atlanta, aux USA, coûteront très cher. Aussi, le gouvernement vient de lancer une souscription publique, sous le nom de "Adoptez une brique". Il s'agit en effet de débourser 200 francs, ce qui vous rend propriétaire d'une des briques du Stade, sur laquelle vous pouvez en outre faire graver une phrase comportant jusqu'à 28 caractères. Finalement, ça ou avoir son nom inscrit sur le vitrail des églises...

L'ACCORD APPLE-IBM

Apple et IBM sont parvenus à la conclusion de leurs négociations ce mois-ci. Résultat: une nouvelle machine, ou plutôt un développement de la norme PReP (PowerPC Reference Platform) qui était en cours d'étude. Cette nouvelle machine sera livrée aux développeurs dans un an, et sera en vente dans le courant de l'année 96, c'est-à-dire quand même assez tard. Elle sera compatible à la fois avec MacOS, le système d'exploitation du Mac, qui en sera au moins à la version 8 d'ici là, avec Windows, avec le DOS bien sûr, avec OS/2 (version Warp), Avec AIX, SunOS et Novell Netware. Chacun et chacune aura le droit de vendre la machine, qui sera par défaut équipée soit du MacOS soit d'OS/2, mais il est probable qu'Apple et IBM s'accordent mutuellement le droit de vendre le système d'exploitation de l'autre. Il se pourrait que Taligent (la filiale commune d'Apple et IBM, justement) finisse par accoucher d'une surcouche logicielle à tout ça, mais c'est pas sûr, parce que Taligent, bon, c'est un peu compliqué à gérer. Si vous voulez, ni IBM ni Apple n'ose donner à Taligent de directives précises, par excès d'égards envers l'autre, pour ne pas donner l'impression de s'imposer. Alors Taligent se demande un peu quoi foutre, au lieu. Ah ça, des projets, ils en ont. C'est de feux verts, qu'ils manquent. Enfin, c'est l'impression qu'ils donnent.

Bref, l'un des buts de la machine, c'est de contrer le duo Intel-Microsoft. Le processeur, le fameux PowerPC, coûte moins cher à fabriquer qu'un Pentium, suffisamment en tous cas pour justifier une importante différence de prix à la vente. Les accessoires seront compatibles avec tout ce qui existe pour les PC actuels, à l'exception des cartes: ce sera un bus PCI qui équipera le Phantom Mark V (je ne vais pas dire "la nouvelle machine" à chaque fois). Plusieurs constructeurs ont déjà signé des accords de licence avec IBM-Apple: Toshiba, Canon et Pioneer, qui inaugurera l'an prochain son secteur informatique avec cette machine.

Apple a l'intention de modifier progressivement sa gamme pour qu'elle devienne entièrement compatible avec ce futur standard, tandis qu'IBM entend continuer la production de PC, juste au cas où. Bravo, l'enthousiasme.

Century Gold

Désormais, c'est US Gold qui s'occupera de la communication des produits 21st Century en France. En s'alliant le dynamisme d'US Gold en matière de communication, 21st Century devrait consolider sa position de leader sur le marché des simulations de flipper (Pinball Dream, Pinball Fantasies). Ces titres, qui seront adaptés sur de nouveaux formats, ont battu de véritables records avec 500 000 exemplaires vendus à travers le monde. Avec Pinball Dream Deluxe disponible sur PC CD-Rom et Pinball Illusion prévue sur Amiga/CD 32, les ventes devraient allégrement voguer au-dessus du million d'exemplaires. Cela dit, 21st Century ne se cantonne pas à ce genre, puisque trois jeux d'un style différent sont également annoncés : Cecil and His Chopper (arcade), Marvin's Marvelous Adventures (jeu de plate-forme relatant les exploits d'un livreur de pizzas) et Synnergist (stratégie). Bref, tout baigne pour US Gold, filiale de CentreGold PLC qui annonce un chiffre d'affaires de 1 milliard de francs pour 1994.

DERNIÈRE MINUTE DE BILLOU

C'est Bill Gates qui a racheté anonymement (enfin, il est pas resté anonyme longtemps) le fameux manuscrit de 72 pages de Léonard de Vinci, pour un prix d'environ 170 millions de francs, record absolu pour un document de ce type, à Christie's New York, une salle de vente américaine. Ce manuscrit comporte des explications sur l'univers, des descriptions (sous-marin, machine à vapeur, canals et barrages...) et des plans, le tout à l'envers, comme Vinci en avait l'habitude. Gates a annoncé qu'il souhaitait partager son acquisition avec le public, et qu'il le prêterait à plusieurs musées. Merci Billou. Tu veux pas racheter mon slip?

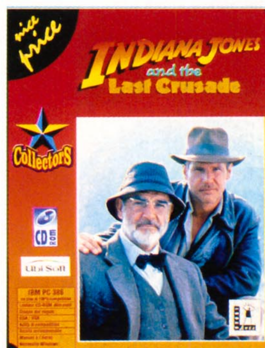
ADRESSES

Les adresses Compuserve utiles du mois: Marc Andersen, c'est 100436, 2702, Cyrille "Moulinex" Baron, c'est 100436,2711, Mic Dax, c'est 100436,2704 et Michel Desangles, c'est 100436,2705.

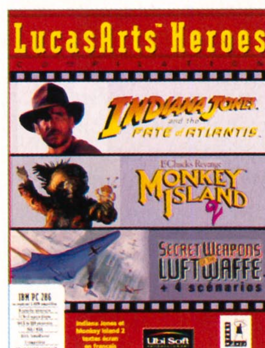
Par Bill Gates

ON Y ARRIVE

À force de râler contre le prix des jeux sur CD-Rom, à force de ne pas en acheter pour la même raison, les utilisateurs ont réussi à faire pencher la balance. Ouf ! les éditeurs de jeux commencent à se dire qu'il serait peut-être temps de faire quelque chose. Pour que le futur soit rond, plat et brillant, il faut baisser les prix des jeux sur CD ronds, plats et brillants. C'est chose faite avec une nouvelle collection présentée par Ubi Soft. Répondant au doux nom de Nice Price, cette gamme comprend 19 titres sur CD. Afin de faire des économies, les jeux sont accompagnés d'un manuel présent sur le CD. Quand on pense que les manuels CD et l'impossibilité de pirater les softs CD étaient l'argument avancé en faveur de ce support ,lors de sa sortie, il y a quelques années... Mais qu'importe, c'est chose faite. Trois formules sont proposées : Solos (1 jeu), Duos (devinez !) et Compilations. Les prix vont de 99 F à 119 F pour Solos, 149 F à 169 F pour Duos et 159 F à 349 F pour les compilations. Dans la série Solos, je recommande Kick Off 2 à 99 F et Indiana Jones 3 à 119 F. En Duos, il sera possible de craquer pour Larry 5/Perfect General à 149 F et surtout Maniac Mansion/Monkey Island à 169 F.







profond

Bien que basé à Tarzana en Californie, Novalogic ne s'intéresse pas trop à la jungle ni aux tigres et autres singes. En revanche, on sent un réel intérêt de la part de cet éditeur pour tout ce qui touche à la simulation de combats. Wolfpack, une simulation de sous-marin se déroulant pendant la Seconde Guerre mondiale, devrait être disponible ces jours-ci avec 58 nouvelles missions.

AMIS DE 30 ANS

MTV, une grosse télé, et Sony Music, le plus gros éditeur musical et vidéo du monde (alors qu'il n'était même pas éditeur de rien du tout y a même pas 10 ans) viennent de signer un accord autorisant la première à diffuser comme bon lui semble les produits vidéo et musicaux du second. Mais ce n'est pas par intérêt financier, juste par amitié.

AIDEZ-LES !

C'est extrêmement sérieux: le CECOS, Centre d'Étude et de Conservation des Œufs et du Sperme humain, est en manque de nouveaux donneurs de sperme. Les couples souhaitant une insémination artificielle sont déjà obligés d'attendre plus d'un an, et ce délai sera triplé d'ici l'an prochain. Si vous pouvez les aider, n''hésitez pas à les contacter: CECOS, 78 av. du Gal Leclerc, 94270 Kremlin-Bicêtre. Je vous jure la vie de ma mère à l'envers que c'est vrai.

DÉLATEUR

La Commission Européenne a annoncé ce mois-ci l'ouverture de lignes téléphoniques permettant de dénoncer les fraudes fiscales à l'encontre de la Communauté Européenne. Le type chargé d'organiser ça s'appelle Hitzler. Eh, c'est pas la peine de mettre une fausse mousztache, on t'a reconnu!

CATASTROPHE

La maison blanche – pardon, la Maison Blanche, puisque c'est bien d'elle qu'il s'agit – vient de mettre en place un service Internet – pour résumer à mort, Internet, c'est l'équivalent américain de notre 3615. Quand on dit "Mac Donald's ouvre un serveur Internet", c'est comme si on disait "Bonduelle ouvre un 3615" – dans lequel on trouvera bientôt un service permettant aux victimes de catastrophes naturelles majeures de remplir une demande d'aide d'urgence. C'est pratique, mais si leur modem a été englouti par les flots, mmh? Ou écrasé par un rocher, mmh? Ou congelé par les glaces, mmh? Il y a pensé, à ça, Bill "J'ai le même prénom que Bill Gates et je demande le respect" Clinton?

GOLF, SPORT VIOLENT

Un américain de 79 ans a réussi, ce mois-ci dans le Massachusetts, le premier hole-in-one de sa vie sur un terrain de golf (ça consiste à mettre la balle dans le trou du premier coup). Tout content, il en est mort net. Authentique.

beatles next generation

Ça faisait un petit moment que les Beatles n'avaient pas sorti de single. Grâce à l'informatique, pas mal de personnes peuvent se faire un peu de blé sur le dos de Lennon. Les trois scarabées de Liverpool ont fouillé dans les fonds de tiroir et ont trouvé un texte inédit. Ils ont mis une musique dessus. Ensuite, ils ont samplé sa voix pour obtenir les mêmes intonations et ont enregistré le disque. Y a pas une déontologie, dans l'informatique ? Eh, Mac Cartney, live and let die ? Rien n'est moins sûr...

ÉCHEC

Rappelons en toute amitié à notre confrère Science&Vie que la traduction en français du terme anglais "Silicon" n'est pas Silicone, mais Silicium. C'est en effet dans ce magazine qu'on a appris qu'une puce de silicium, ou plus exactement, la conjonction d'un bon programme et d'un Pentium, a battu Kasparov aux échecs le mois dernier. Les experts pensaient que le champion du monde resterait humain au moins jusqu'en 2005. Nouvelle preuve du théorème de Clarke selon lequel les prévisions à court terme sont toujours trop optimistes, et les prévisions à long terme trop pessimistes. Remarquez, moi, si j'étais Kasparov, je serais allé voir Intel et j'aurais dit: contre espèces sonnantes, trébuchantes et conséquentes, j'accepte de perdre une partie. Mais Kasparov n'est pas forcément aussi malhonnête que moi. Je demande le respect quand même.



pas cher

US gold annonce la sortie de 40 titres Amiga et PC dont 10 titre CD dans la série Kixx et Kixx XL. Ces jeux, vendus entre 49 F et 99 F, permettront de se constituer une collection de hits à peu de frais. De Another World à Indy Last Cruisade Action en passant par Eyes of Beholder, Kixx arrive à point nommé en ces périodes de fêtes de fin d'année.

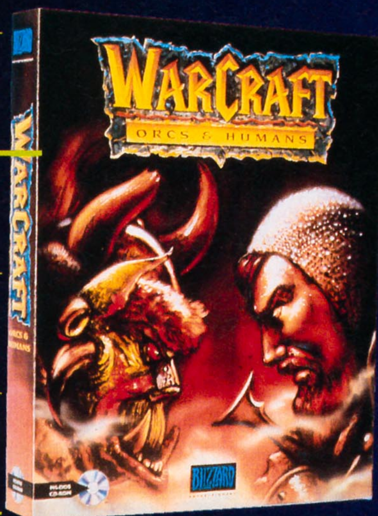






CYBERIA









NOËL : 1994





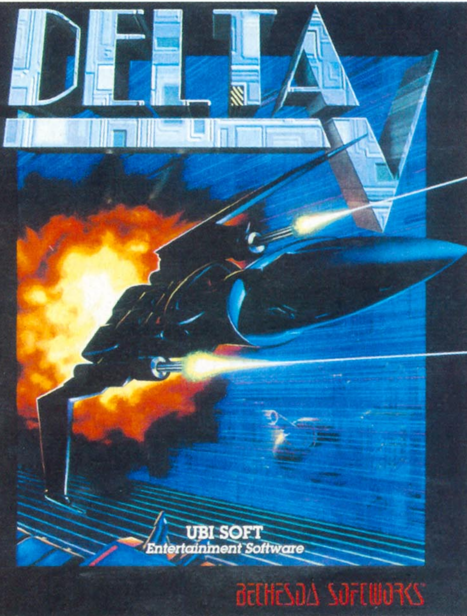
Interplay



28, rue Armand Carrel - 93108 Montreuil Cedex

DELTA V

Non, vous ne rêvez pas. Le fameux Delta V testé il y a pas mal de mois est enfin disponible. Je suis même allé vérifier dans un magasin, c'est vous dire si j'en suis sûr.



CYBERPUB

Nintendo ayant eu la bonne idée de venir faire une partie de sa communication (=réclame) sur Compuserve, Sega a décidé qu'il n'y avait pas de raison, que lui aussi avait droit à le respect, et que son président allait donner une conférence "live" en forum. Le mois dernier, ce sont les trois principaux dirigeants de Nintendo qui donnaient une conférence sur Compu. Les deux seuls trucs à peu près intéressants qui en sont ressortis, c'est d'une part que les patrons de Nintendo eux-mêmes parlent en mégabits et non en méga-octets (quand on entend dire que Donkey Kong Country fait 30 mégas, on a l'impression que l'équivalent sur PC occuperait une vingtaine de disquettes HD; c'est faux, il n'en occuperait que 3, car il y a huit bits dans un octet, c'est donc un jeu tout à fait banal), et d'autre part que la seule fabrication de Donkey Kong Country nécessitera 12 millions de puces en un mois. On vous dira le mois prochain si les dirigeants de Sega ont autant la langue de bois.

MacOS 95

Le Système 8 du Mac (nom de code: Copland) ne serait pas disponible avant la fin de l'année prochaine. Apple l'avait annoncé pour la mi-95. Ensuite suivra Gershwin, le numéro 9. Des rumeurs courent selon lesquelles Copland ne pourrait être que compatible PowerMac.

C'EST NOEL

Jean-Marie Marrier, ce nom vous dit quelque chose? C'est notre copain chanteur de Nulle Part Ailleurs sur Canal Plus. Le type aux jambes arquées, vous vous rappelez? Alors voilà, son groupe Captain vient de sortir son premier CD, «Rythm -N-Blues», tout simplement. Onze titres de R'n'B, de soul et de rythmes endiablés, largement de quoi vérifier que le bonhomme a une sacrée voix et que les musiciens touchent leur bille. Dans quelques années, le succès: Jean-Marie sera plombé de fric, suffisamment pour se payer un bon chirurgien, rapport à ses jambes arquées. C'est sorti chez Night & Day et ça doit se trouver à la FNAC, où les CD sont vraiment de plus en plus chers et c'est énervant, mais alors là je tombe dans une boucle étrange, pour ceux qui suivent.

P U B

Microsoft a lancé le 14 novembre une campagne de pub mondiale pour lancer leur nouveau slogan: "Where do you want to go today?". À l'heure où nous imprimons, on ne connaît pas encore la traduction officielle française, mais ça sera probablement du genre "Où désirez-vous aller, aujourd'hui?". Près de 600 millions de francs, ça va coûter. Et en plus, je voudrais pas insister, mais ce slogan, il collerait drôlement bien à une boîte qui aurait envie de faire du radioguidage automobile mondial à l'aide de satellites.

HUMOUR

En surfant sur Internet, vous pourrez tomber sur cette signature (une phrase ou un dessin qui est automatiquement ajouté à chaque message d'un participant) d'un utilisateur Mac: «Microsoft Windows: c'est comme mettre du rouge à lèvres sur un poulet» (source: Underground Mac).

S T O N E

Les Rolling Stones seront le 18 novembre à Dallas, pour ceux que ça intéresse. Mais pas besoin d'y aller pour les voir: un simple modem suffira, puisque les cinq premières chansons de ce concert seront retransmises en direct sur Internet, certes avec une qualité légèrement pourrie, mais quand même c'est la première fois, alors on leur pardonne. Pour vous donner une idée, il est prévu de recevoir 10 images par seconde en 320x240 en 256 couleurs, plus le son, et sachant qu'en 14.400 bauds on reçoit environ un Ko et demi de données, ça veut dire qu'il faut compresser les images au moins d'un facteur 6 en temps réel, ce qui implique que ce sera de très mauvaise qualité, vraiment. Mais unique.



FESTIVAL DES JEUX

Le Festival des Jeux de Cannes aura lieu cette année un peu plus tôt que d'habitude: du samedi 11 au dimanche 19 février. Neuf jours pendant lesquels vous pourrez entrer librement et gratuitement dans le Palais des Festivals et jouer, assister à des démonstrations, participer à des tournois, etc. L'occasion de rappeler un chiffre étonnant: deux français sur trois jouent au Scrabble! Et un autre: 1 français sur 10 pratique les échecs! Et encore un: 30 nationalités seront présentes pour participer à des tournois et initiations aux échecs, au bridge, au backgammon, au Scrabble, au dames, au rami, au tarot, à la belote, au skat, à l'Othello, au Go, aux jeux de rôles (8e triathlon du genre, les 18 et 19 février) et aux jeux d'histoire (c'est le même jour). Le festival est ouvert de 13h à 19h30 en semaine, et à partir de 10h le week-end. Vous pouvez obtenir tous les renseignements en appelant le Festival des Jeux au (16) 93 39 01 01, et obtenir des forfaits hôteliers au 05 40 86 40 (numéro vert).



Étienne Bacrot, le champion du monde d'Échecs Poussin, qui affrontera le double champion senior italien dans un match en 6 parties. (Photo C. Berg)

C E L S I U S

Domark a signé avec Farenheit Interactive afin de ditribuer Super Pushover, la suite de Pushover. Ce jeu sur PC CD-Rom sera en 3D et il proposera de nombreux tableaux.

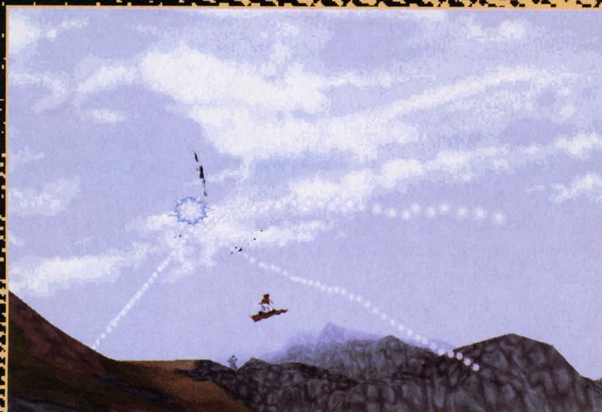
SULTANS



SORTILÈGES



SUPRÉMATIE





DYNAMIQUE DE VOL UNIQUE GRÂCE AU NOUVEAU MOTEUR GRAPHIQUE TEMPS RÉEL EN 3D DE BULLFROG

© Bill Gates News Inc.

CONFLIT DE CANARDS



La publication de notre commentaire sur Doom 2 («L'argent sale de Doom 2», Joystick numéro 53) nous a valu les sarcasmes de certains de nos confrères, dont Libération, et les foudres de Virgin, distributeur du jeu en France.

Libération – qui ne vend pas de pages de publicité à Virgin et qui ne lui consacre aucun hors-série spécial – nous reproche d'avoir titré «l'argent sale» à cause du caractère violent de Doom 2. En somme, d'après Libé (et plus particulièrement d'après le sociologue Alain Le Diberder), Doom 2 se vendra parce qu'il est violent, ce qui est vrai, et nous nous opposerions à cette violence, ce qui est faux. Le quotidien continue sur sa lancée en établissant un parallèle entre la violence de Doom 2 et celle d'un film comme les «Tontons Flingueurs»: si les bénéfices générés par Doom 2 sont sales, alors ils le sont tout autant pour le film de Georges Lautner. Voilà, c'est ce que Libé a compris de ce que nous avons écrit.

Mais ça n'est pas du tout ça, ce que nous disions. Ben non. La violence dans les jeux ne nous gêne pas, nos lecteurs réguliers le savent. Nous serions complètement malades, les jeux plus ou moins violents représentent l'énorme majorité des titres sortis depuis des années. Nous sommes pour laisser les choses se faire naturellement, c'est la pratique, l'usage qui réguleront le contenu des jeux, et non des lois, des classifications ou je ne sais quoi. Si les utilisateurs veulent s'amuser dans des jeux où ils flinguent «des gugusses pour les renvoyer à la maison mère, au terminus des prétentieux», c'est leur droit. Si le monde des jeux vidéo nous amuse encore, c'est justement parce qu'aucun législateur n'y a mis les pieds, ou presque. Il y flotte encore un doux parfum de liberté et d'insouciance. Les gens qui réclament la «maturité du secteur» ou un «milieu du jeu organisé» (sic), ça n'est pas notre tasse de thé, nous leur préférons le joyeux foutoir aux mains des utilisateurs. Ces confrères ont choisi de penser davantage aux intérêts des professionnels, c'est leur droit.

En fait, la question sous-jacente est de savoir s'il faut contrôler avant ou interdire après la publication (d'un jeu, d'un livre, d'un film, d'une affiche, etc).

Petite parenthèse à ce sujet; il ne faut pas se tromper, si Internet connaît aujourd'hui un vif succès, c'est en grande partie parce qu'aucune autorité extérieure n'y est représentée. Pas de police, pas d'administration, pas de «politiquement correct». Les seuls pouvoirs sont aux mains de gens issus du milieu même.

Seulement, voilà, justement, il y a parfois des excès, qui risquent de faire rappliquer les autorités externes. Nous considérons que Doom 2 est un excès, non pas par son caractère violent, mais à cause de deux niveaux cachés.

Doom (qu'importe la version) en lui-même est un jeu génial, nous passons des heures dessus. Mais on peut comparer Doom 2 à une jolie boîte magique très belle et merveilleuse qu'on offrirait à droite et à gauche. Seulement voilà, dans cette boîte, il y a un double fond, et dans ce double fond, il y a un rat crevé. Voilà pour l'image.

Je n'ai pas vérifié, mais il est peu probable que cinq minutes après le générique de fin des «Tontons flingueurs», il y ait des scènes cachées où l'on verrait Lino Ventura «éparpillé aux quatre coins de Paris par petits bouts façon puzzle».

C'est uniquement à cause de la bêtise et de la violence dans ces tableaux que nous avons titré «l'argent sale». On nous dit que ces niveaux cachés sont des clins d'œil; c'est ce que nous indiquions dans le test du jeu, comme quoi nos copains détracteurs feraient bien de lire autrement qu'en diagonale. Mais il faut vraiment être soit de mauvaise foi soit totalement neuneu pour nier que les neuf dixièmes des acheteurs potentiels de Doom 2 ne connaissent ni Keen ni Wolfenstein 3D, tous deux diffusés dans le circuit shareware qui n'a chez nous rien de comparable à celui de la grande distribution (FNAC, supermarchés, catalogues VPC, etc), là encore Alain Le Diberder le reconnaît. Dans ces conditions, comme clin d'œil, on repassera, ça devient du private joke.

Pourquoi ces niveaux sont-ils cachés, si ce n'est justement parce que ce sont les plus glauques? Il n'a jamais été question dans aucun jeu de tirer sur des cadavres, de flinguer du pendu. S'il vous est arrivé de le faire, bon, c'est que vous aviez choisi de le faire, mais aucun jeu ne vous l'avait jamais imposé. Dans Doom 2, on vous y oblige, si vous voulez passer à l'étape suivante. Que l'on bute du méchant ennemi qui nous veut du mal, sans problème, nous sommes là pour ça. Que l'on nous fasse faire des trucs débiles, on laisse tomber. Quant au niveau «Wolfenstein 3D», il n'est pas question pour nous de dire qu'ID Software est un repaire de nazis et nous l'avions écrit en toutes lettres. Libé nous fait quand même l'amitié de préciser que «la croix gammée n'est pas un symbole ni très habile, ni très utile dans un jeu vidéo, même pour désigner des ennemis, sans doute même dans un niveau caché».

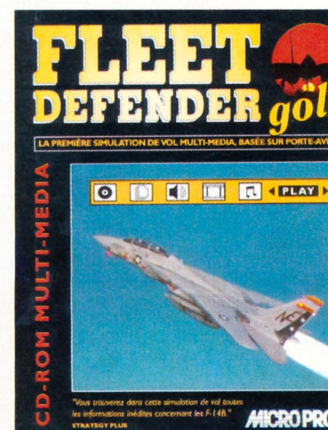
Nous constations que si ce niveau n'avait pas été caché, il aurait probablement été interdit en Allemagne et probablement dans d'autres pays.

Mais, et cela concerne ces deux tableaux cachés, nous nous interrogions surtout sur ce qu'ils pouvaient bien apporter? Sont-ils plus amusants que les autres? Bien au contraire, ils sont très courts. Sont-ils tout simplement rigolos? Bof, nettement moins qu'un bon film gore. Le jeu Doom 2 est un must, à quoi bon rajouter des niveaux ambigus? La réponse est toute simple: ils sont là justement parce qu'ils sont ambigus. À quoi bon cacher un rat crevé dans un jolie boîte, au risque de s'attirer des ennuis, si ce n'est pour appâter ceux qui ont envie de voir un rat crevé dans une jolie boîte? Sur les réseaux américains, tout le monde a entendu parler de niveaux cachés et cherche à savoir comment y accéder: il serait prétentieux de notre part de penser que c'est à cause de notre article, non? ID Software, rompu aux techniques de diffusion, n'ignore pas qu'on peut miser beaucoup sur le simple bouche à oreille.

Pour finir, le fait d'interdire des jeux aux moins de 18 ans (un projet auquel nous nous opposerons) conduira tout simplement à une escalade dans le sensationnel – au détriment du plaisir ludique – qui pourrait très bien provoquer l'apparition des premiers «trash-games». Nous comptons sur nos confrères d'Aggravation 4 pour mener une petite réflexion à ce sujet, ça nous changerait des réactions primaires du type «Touche pas au grisbi, salope». Le contraire serait bien doomage...

Fleet Defender

La simulation de vol de Microprose, Fleet Defender, ressort en version Gold. Ce nouveau package comprend le jeu sur CD, ainsi que des scénarios (six nouvelles campagnes) et des cours de vol multimédia. La vie est merveilleuse.



GUERRE EN CD

Une société du Michigan, USA, vient d'éditer un CD-Rom pour le compte de l'ONU, contenant 10.000 photos d'enfants bosniaques que la guerre a séparé de leurs parents. Ce CD-Rom sera diffusé un peu partout, y compris en Bosnie, pour aider les parents à retrouver leur progéniture. La guerre se modernise aussi, les amis.

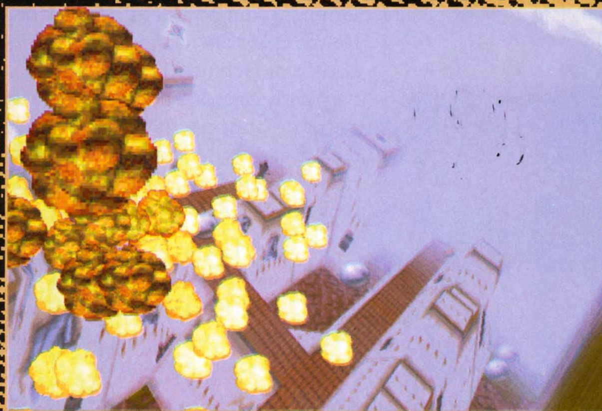
DRAGONS



DANGER



DESTRUCTION





COMBATS EN RÉSEAU À 8 JOUEURS

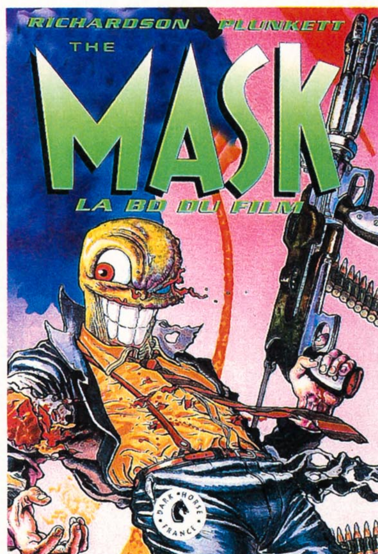
BILLOU FOREVER

Après Beta 1 (40000 testeurs) et Beta 2 (30000 testeurs), Beta 3 devrait commencer dès le début 95. C'est la troisième phase de tests auquel Windows 95 (la version 4 du système d'exploitation de Microsoft) sera soumis et, accrochez-vous, elle concernera cette fois-ci 400 000 personnes à travers le monde. Ces testeurs devront participer aux frais en envoyant 30 dollars à Microsoft avant de recevoir le CD de test. 12 millions de dollars. Gagner plus de 60 millions de francs pour faire bosser des gens sur un produit qui sera vendu beaucoup plus cher, ça force le respect, notre ami Billou Gates est un génie.



EN BANDE DÉCIDÉ

Cryo Interactive Entertainment, studio de création de jeux, vient de s'associer à Dark Horse USA, éditeur américain de bandes dessinées, afin de créer Dark Horse France. Dark Horse France publiera en moyenne deux albums par mois : Helboy, Grendel War Child, Alien Salvation, James Bond, réalisés par - excusez du peu - Frank Miller, Dave Stevens ou encore Frank Frazetta. Chaque album publié sera le plus souvent dérivé de films ou de logiciels. C'est le cas de "The Mask" et de "The Shadow".



LES RÉSULTATS FINANCIERS DES BOÎTES QUE VOUS AIMEZ

$$ Motorola a annoncé des ventes record de 80 milliards de francs dans les neuf premiers mois de 94. Bénefs nets: plus de 5 millliards de francs. Un franc par personne dans le monde, dis donc! Y a peut-être un lien.

$$ Atari n'a perdu que 22 millions de francs au troisième trimestre 94, alors qu'il en avait perdu près de 100 à la même période l'année dernière. C'est comme le chômage, la croissance diminue. Mais le contrat avec Sega du mois dernier devrait remettre Atari en piste et lui assurer le respect dont il manquait récemment.

$$ Revenus du troisième trimestre 94 pour IBM: 84 milliards de francs, dont 4 seulement de bénefs, mais c'est quand même une nette amélioration par rapport aux 250 millions de francs de pertes de l'an dernier.

$$ En ce moment, ça va passablement bien pour Apple. Non content d'avoir vendu 600 000 PowerMac en sept mois à travers le monde, le constructeur s'offre en plus le luxe de détrôner le leader Compaq (notre copain de trente ans qui nous goinfre encore plus de Ferrero Roche d'Or que Monsieur l'ambassadeur) en vendant plus de machines en trois mois aux USA, avec 640 000 machines contre 600 000 pour Compaq (qui conserve cependant son bol de chicorée mondial avec 1,22 millions de machines vendues). Pas étonnant dans ces conditions qu'Apple enregistre de bons résultats financiers, avec 310 millions de dollars de bénéfices pour l'année fiscale 1994, soit 3,6 fois plus qu'en 1993.

$$ Silicon Graphics se félicite d'avoir généré deux milliards et demi de francs de chiffre d'affaires durant le troisième trimestre 94, et estime à ce titre avoir droit à un peu de respect.

$$ La première moitié de l'année fiscale de Sega ne s'est pas très bien passé, puisqu'ils ont réalisé deux fois moins de bénéfice que l'an dernier à la même époque. Ces six derniers mois, les ventes ont chuté de 25%. Eh, oh, respect quand même, hein.

$$ Les bénéfices nets de Philips pour le troisième trimestre ont triplé en un an, pour arriver à plus d'un milliard et demi de francs.

IT'S IN FRENCH !

The horde, the CD version for the PC is now translated in French. Remarquez que cela ne concerne que les gens qui ne





parlent pas l'anglais, ceux-là même qui n'ont de fait point compris la phrase précédente. Autant dire que ça n'était somme toute pas très malin de l'écrire en cette langue (comment ça, en sept langues ?). Bon, je disais donc que le jeu The Horde pour PC/CD-Rom existe désormais en version française. Hélas, les doublages n'ont rien de professionnel et ça sent le "vite fait" à plein nez. Dommage, car le film de présentation aurait mérité bien plus d'attention.

UN RÉSAL

Microsoft lance bientôt un réseau mondial, dont le nom de code actuel est "Marvel" et qui pourrait bien finir par s'appeler "Microsoft Network". Il voudrait incorporer d'office dans Windows 95 les programmes de communication qui permettent de s'y connecter, mais craint que ça ne lui attire les foudres de la justice: ce serait un procédé de concurrence déloyale envers les réseaux existants. Ces programmes ne seront donc qu'optionnels dans Windows 95.

CHÂTEAUX

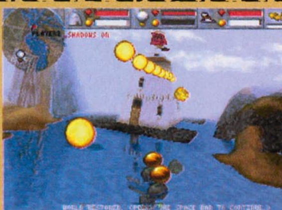
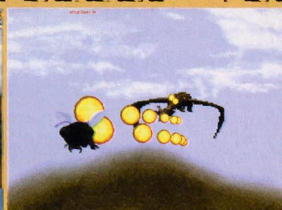
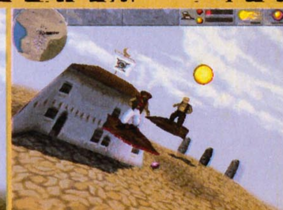


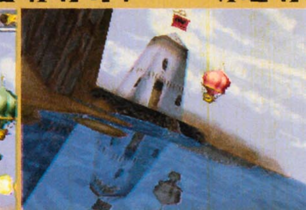
COMBATS



CONQUÊTES





INTERFACE SIMPLE ET INTUITIVE

ERRATUM

Il y a une erreur sur la couverture de ce numéro de Joystick. Le prix est faux,, ça n'est pas 30 francs, mais 35 francs. C'est à cause du CD, ça nous a coûté cher à dupliquer. Alors soyez gentils de bien vouloir apporter les cinq francs manquants à votre marchand de journaux.

HUMBLE ET ROUX

Bill Gates, PDG de Microsoft et grand copain de Joystick (chaque fois qu'il atterrit en France, il vient boire des bols de chicorée chez nous), est le plus riche de tous les américains, d'après l'estimation annuelle réalisée par la revue Forbes.
Sa fortune s'élèverait à 9,35 milliards de dollars, soit 50 milliards de francs moins quelques tonnes de brouettes. 50 milliards à lui, ils lui appartiennent, il en fait ce qu'il veut, il dépense si ça lui chante, il économise si ça lui plait.
À vrai dire, quand il vient s'en jeter un avec nous, on n'en parle pas, c'est resté un type très simple, vous savez. D'ailleurs, c'est bien simple, on l'appelle encore «Billou» comme avant, et ça ne le gêne pas du tout.



POURSUITE

Virgin Interactive Entertainment et Parker sortent conjointement une nouvelle édition interactive de Trivial Pursuit, pour montrer qu'ils ont droit à le respect, eux aussi. 4000 nouvelles questions ont été écrites par les auteurs du jeu, certaines sont visuelles, avec des séquences digitalisées, d'autres sont sonores, d'autres encore sont des bonnes vieilles questions avec des lettres qui s'assemblent pour former des mots et tout ça, pas multimédia du tout, mais on ne peut pas l'être 24 heures sur 24, et pourtant on essaye, croyez-moi. Le CD-Rom (car il serait difficile de loger 1400 photos digitalisées, une heure de vidéo et 500 extraits sonores sur une simple disquette!) contiendra 1400 photos digitalisées, une heure de vidéo, et 500 extraits sonores. Du moins dans sa version anglaise, car on ne connaît pas l'éventualité de l'issue du problème d'une localisation éventuelle (on sait pas si y vont le traduire).

650

Sony et 3M sont heureux de nous faire part de la naissance de leur dernier rejeton: un disque magnéto-optique de 3 pouces et demi (de la même taille qu'une disquette, deux fois plus épais) (de la même taille que deux disquettes l'une sur l'autre, donc) (de la même taille que les 128 Mo actuels, allez, et qu'on n'en parle plus) contenant 650 Mo de données. Les 256 Mo ne sont en vente que depuis peu, alors c'est pas pour tout de suite chez vous.

ça change tout

Nous venons de recevoir un communiqué de presse de la plus haute importance (un communiqué de presse, c'est un bout de papier imprimé envoyé par une société à un journal lorsque celle-ci souhaite que ce dernier passe une information capitale. En général, c'est une jolie attachée de presse qui met le communiqué dans une enveloppe avec ses belles mains et qui colle le timbre avec sa jolie langue rose). L'information capitale, c'est que dans le cadre d'un repositionnement stratégique, Merit Software change de nom. Dorénavant, il faudra les appeler Merit Studios. Y a des vraiment des gens qui n'ont rien a foutre !

IDIOTS

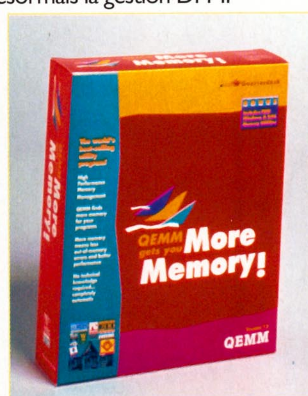
Cet imbécile de Time Warner Cable vient de s'associer à ce crétin de Beijing TV pour créer le premier réseau de télé câblée en Chine. Eh, les mecs, je suis dans le 13ème arrondissement à Paris et je suis toujours pas câblé, moi! Qu'est-ce que vous allez foutre là-bas? Revenez!

cash

L'éditeur américain Ziff-Davis, un énorme empire de presse éditant notamment PC Week et PC Magazine, ayant bâti sa fortune, justement, sur les magazines informatiques, était à vendre depuis quelques mois. C'est une boîte privée, Forstmann Little & Co, qui emporte la plus grosse partie du gâteau pour la bagatelle de 8 milliards de francs, lourds à ne plus savoir qu'en foutre, et cash sur le comptoir, en plus. Forstmann est une boîte d'investissement qui n'a jamais fait d'édition auparavant.

QEMM 7.5

Bienvenue au club de ceux qui passent 80 % de leur temps à modifier leur config.sys et autoexec.bat (pour nous écrire : Config@megonfle.adonf). Entre les softs qui veulent Himem, ceux qui ne jurent que par Emm ou ceux qui ne veulent rien du tout, on ne s'en sort plus. Qemm 7.5 s'avère être une solution au problème dans bien des cas. En tout cas, pour moi, elle l'a été ! Équipé en SCSI, Qemm m'a libéré 602 Ko, là où Memmaker n'avait jamais pu faire mieux que 562 Ko. De plus, cette nouvelle version du gestionnaire de mémoire haute inclut désormais la gestion DPMI (les jeux en 32 bits passent sans problème), une détection des erreurs accrue, des fonctions Windows, la prise en compte de Stacker 4.0, Drive space (MSDOS6.22) et des cartes PCMCIA, ainsi qu'une fonction de QuickBoot qui permet de rebooter plus rapidement en squizzant l'initialisation de la machine lors d'un boot à chaud. Une version réellement améliorée de Qemm, pour laquelle il faut hélas débourser la bagatelle de 1 150 FF TTC. Mais la paix n'a pas de prix !



HOTEL DES GROS VERROUS

Il y a tout juste un an, nous vous rapportions les méfaits de la FFJV (Fédération Française des Jeux Vidéo), organisatrice d'un championnat national totalement bidon. Soupçonné d'abus de confiance et de recours au travail clandestin, le pseudo président Michel G., alias Michel Nerval, vient d'être incarcéré tandis que sa femme a été placée sous contrôle judiciaire. L'arnaque aurait rapporté près de trois millions de francs au couple (et, indirectement, quelques poignées de milliers de francs à nos confrères ayant accepté de passer les publicités). Les victimes sont invitées à porter plainte. Nous vous invitons par ailleurs à nous écrire si vous avez été victime d'autres affaires du même type, il y en a eu plusieurs l'année dernière.

MONSTRES



MONDE



Magic Carpet™





™

PRODUIT DISTRIBUÉ PAR



ELECTRONIC ARTS®

PAR JOHN SMITH (BILL GATES INCOGNITO)

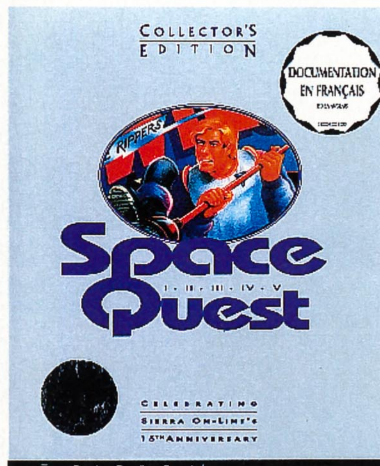
OKAZE

Score Games ouvre à Paris le premier magasin consacré aux CD d'occasion. Situé au 17, rue des Ecoles, Score Games CD proposera des jeux neufs et d'occasion pour CD-I, 3DO, Amiga, CD32, PC et Macintosh. Il sera possible d'y revendre et d'échanger des CD-Rom.



Super Quest

Chic, alors ! À l'occasion du 15e anniversaire de Sierra, une version collector de Space Quest sur PC CD est annoncée. La boîte, accompagnée d'un manuel en français, comporte Space Quest 1, 2 3, 4 et 5. En prime, on y trouve une interview des "deux gars d'Andromède" en Video for Windows complètement loufoque. Space Quest 1 dispose d'une nouvelle interface, tandis que Space Quest 4 est en MPC anglais et Space Quest 5 en français. Indispensable !



VITE

IBM et Motorola viennent de terminer la fabrication du premier PowerPC 620, le successeur du 601, qui équipe actuellement les Power Macintosh. C'est le dernier-né d'une famille que l'on retrouvera dans les prochains ordinateurs IBM-Apple. 150 Mhz, la vitesse. Whoa, respect.

J'SUIS BIN CONTENT

Compaq, notre vieil ami de trente ans qui nous offre des sucres à l'alcool de menthe quand nous sommes malades au fond du bus, a enregistré lors du troisième trimestre 94 une hausse de 88% de ses bénéfices par rapport à la même période de 1993. Ce qui lui fait un bénéfice de 201 millions de dollars par rapport aux 107 millions du troisième trimestre 93. Compaq, qui rachète la compagnie de bus quand la menthe ne suffit pas et qui nous réserve les places à l'avant, a vendu pour 2,2 millions de dollars de bécanes pendant ces trois mois.

HDTV

Le premier film en HD est en cours de tournage aux USA, avec Bob "Roger Rabbit" Hoskins en vedette. HD, ça veut dire que les prises de vue sont numériques au lieu d'être effectuées sur une pellicule de 35mm; la définition est à peu près la même, mais la grosse différence, c'est que des trucages successifs en numérique ne dégradent pas la qualité de l'image. Le film, qui devrait sortir au milieu de l'année prochaine, est dirigé par Freddie Francis et produit par Sony; il s'appelle "Rainbow" et décrit la quête loufoque de Hoskins pour redonner à un arc-en-ciel ses couleurs d'origine (c'est bien le scénario du film et pas du jeu).

Gagnez des cadeaux et des abonnements en regardant

Pour ceux d'entre vous qui ne le savent pas, Luna Park est une émission diffusée en Belgique (RTBF) le samedi vers 17h20 (rediffusée le mercredi à 16h00) et sur le câble (TV5 Europe, le mardi aux alentours de 17h15) où l'on parle de jeux vidéo. Bien sûr, on ne parle pas que de jeux vidéo dans Luna Park, mais la majeure partie de l'émission reste toutefois consacrée aux produits Nintendo, Sega, Atari, PC et Amiga.

Dans le cadre d'un partenariat entre Luna Park et les magazines Joystick/Joypad, vous pourrez chaque semaine remporter des cadeaux mais aussi des abonnements. Comment ? La démarche est bougrement simple.

Regardez l'émission et participez au concours que vous proposent Sam et Maniac, les deux animateurs vedettes qui déchaînent les passions des téléspectateurs du monde entier. Envoyez ensuite une carte postale à l'adresse mentionnée lors de l'émission, et collez la vignette qui se trouve sur cette page. De cette façon, si le tirage au sort vous désigne comme vainqueur, vous remporterez alors peut-être, en plus du cadeau Luna Park, un abonnement à Joystick. Notez bien la date de l'émission, elle figure sur le coupon. Pour participer, il faut impérativement renvoyer le coupon où figure la date de la diffusion de l'émission à laquelle vous participez.

Alors, tous à vos vignettes et ne manquez pas Luna Park !

JOYSTICK 55 — 10 DECEMBRE 1994



le mag des consoles Joypad — joystick

CARTON ROUGE

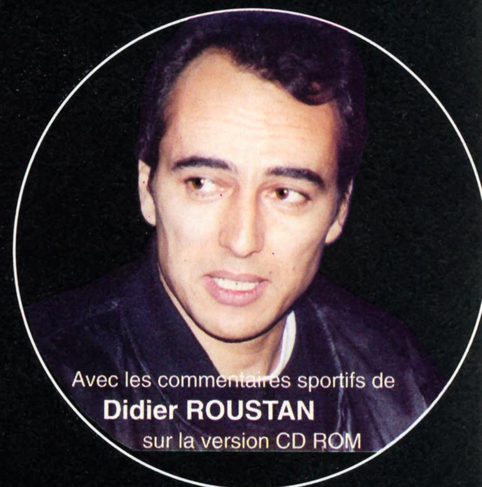
league édition

Numéro 1 des jeux de football en Angleterre et en Allemagne!

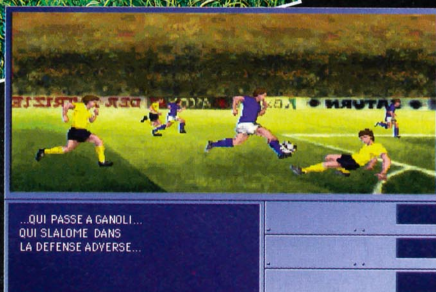
Parcourez la vie trépidante d'un manager de club de football. Dans ce milieu redoutable, tentez de faire carrière et de mener votre équipe au titre de Champion de France. Il vous faudra non seulement faire preuve de beaucoup d'ingéniosité et de psychologie pour vaincre les meilleures équipes de France, mais également vous montrer habile gestionnaire pour développer cette véritable entreprise au fur et à mesure des saisons.

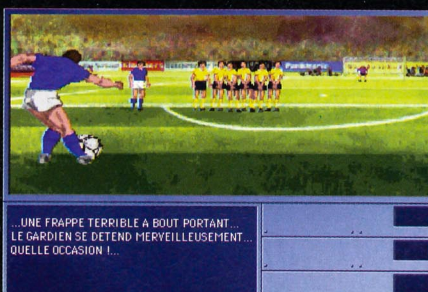
Par le nombre de paramètres pris en compte, sa grande convivialité, ses graphismes et nombreuses animations de toute beauté, "Carton Rouge" a déjà connu un succès exceptionnel dans les pays de football et de jeux vidéos que sont l'Allemagne et l'Angleterre.

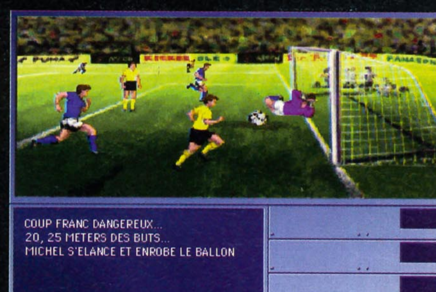
Jeu entièrement en Français.



Avec les commentaires sportifs de **Didier ROUSTAN** sur la version CD ROM







- matchs retransmis comme à la télévision, phases de jeu animées et commentées, interventions de l'entraîneur
- composition d'équipes, planning d'entraînement
- multiples tactiques de jeu, séminaire pour entraîneur
- statistiques et informations complètes sur les équipes et les joueurs
- établissement des salaires et primes de match
- tarification des billets, modernisation du stade
- gestion des transferts de joueurs
- négociation avec les sponsors, campagne publicitaire de supporters
- analyses d'après-match, critiques des joueurs
- conférences de presse, interviews à chaud
- 1 à 4 joueurs

36.15 SILMARILS
NEWS - SOLUTIONS
SAV. JEUX PRIMÉS
COMMANDES







Disponible sur PC et Compatibles, PC- CD-ROM, AMIGA, AMIGA 1200 et 4000

Distribution exclusive Silmarils • Tél.: (1) 64.80.04.40

PAR BILL «CITIZEN "MASTER OF THE WORLD" KANE» GATES

FLOP GUN

Les adaptations du cinéma vers les jeux sont de plus en plus nombreuses. Sitôt qu'un film a du succès, paf, on n'y coupe pas ! S'il est sympa, O.K. Mais quand ça craint... Et voilà, on pouvait le redouter, ils l'ont fait : voici "Top Gun"-le-jeu (Tom Cruise revient et il est toujours aussi niais). Il s'agit d'un simulateur de vol signé Microprose, où l'on pilote de vrais modèles de chasseurs à travers différentes missions. Le soft tournera sur CDI, 3DO, et sur les consoles de la prochaine génération (Sega Saturn, Sony Playstation et Nintendo Ultra 64 : non, ce n'est pas un dentifrice). Le graphisme promet, tout comme celui de Falcon 4, autre simulateur de vol, mais on frémit à l'idée que le jeu suive fidèlement la médiocre intrigue qui tenait lieu de scénario au film. Les deux sortiront en 1995.

Virtual Xperience annonce que son jeu Starnet (que nous vous présentions il y a trois mois) sur PC ne sera finalement disponible qu'à partir du mois de mars.

Broderbund fête son premier million de CD-Rom vendus. Le chiffre s'explique par les offres de CD de la marque avec certains lecteurs de CD, ainsi que par les ventes exceptionnelles de Myst, jeu exceptionnel, meilleure vente sur CD aux États-Unis ces six derniers mois.

Selon une étude récente, un ado américain sur cinq est obèse, ainsi qu'un adulte sur trois. Responsables: bouffe et télé.

PAS TROUILLE ?

Attention, il va y avoir de la viande collée au mur. Crime Patrol de American Laser Game pour PC CD et Mac CD devraient contenter les amateurs de jeux basiques, violents et esthétiques. Ce jeu permettra de faire des cartons sur des tas de cibles humaines.



- C'est pas très "politiquement correct", ça, non ?
- Mais si, la chose se passe en Amérique du Sud, et on se bat contre les cartels de la drogue.
- Ah bon, O.K.. Si c'est des méchants, on a le droit de tirer.
- Ben oui, on a le droit.
- En fait, on a le droit d'être méchant, alors ?
- Oui. Euh, non ! Ne tirez pas !

GAME OVER

Voici une condamnation qui risque de changer quelque peu la commercialisation des jeux vidéo en France. Le magasin Micromania de Vélizy vient d'être condamné à 5000 francs d'amende pour publicité mensongère et à 12700 francs d'amende pour infraction à la langue française, et cela à cause de la mise en vente de 127 jeux en anglais. Dur dur. Rappelons que la loi oblige à avoir un mode d'emploi en français dans tout produit mis à la vente.

FRAICHE

Une estimation récente affirme que le piratage aurait causé l'année dernière et à travers le monde pour plus de 13 milliards de dollars de manque à gagner pour les éditeurs, soit près de 70 milliards de francs, soit presque le budget du Ministère de l'Intérieur français. On en déduit donc que si personne ne piratait, il y aurait deux fois plus de policiers en France. Comment? Je confonds tout? Ah oui, c'est vrai... Et pourtant il n'est pas 6 heures du matin.

PACMAN GLOUTON

Après Atreid Concept, c'est au tour de l'éditeur californien SSI d'être racheté par Mindscape, lui-même précédemment racheté par Software Toolworks, auparavant racheté par le groupe anglais Pearson. Je vous le refais? Ok. En quelques mois, le groupe de presse et d'édition Pearson a racheté Software Toolworks, Mindscape, SSI et Atreid Concept. Ça n'est pas fini, puisque Pearson vient de s'offrir les 30 magazines du groupe anglais Future Publishing, tous dédiés aux jeux vidéo ou à la micro-informatique. C'est clair, maintenant, les jeux sont faits pour les grandes Pearson.

AIDS

1500 brevets portant sur le SIDA viennent d'être mis à la libre consultation du public sur Internet par le gouvernement américain. But: accélérer la circulation des informations au niveau de la recherche. En France, on n'a pas ça, mais on peut quand même appeler SIDA Info Service, au 05 36 66 36, numéro vert, c'est gratos.

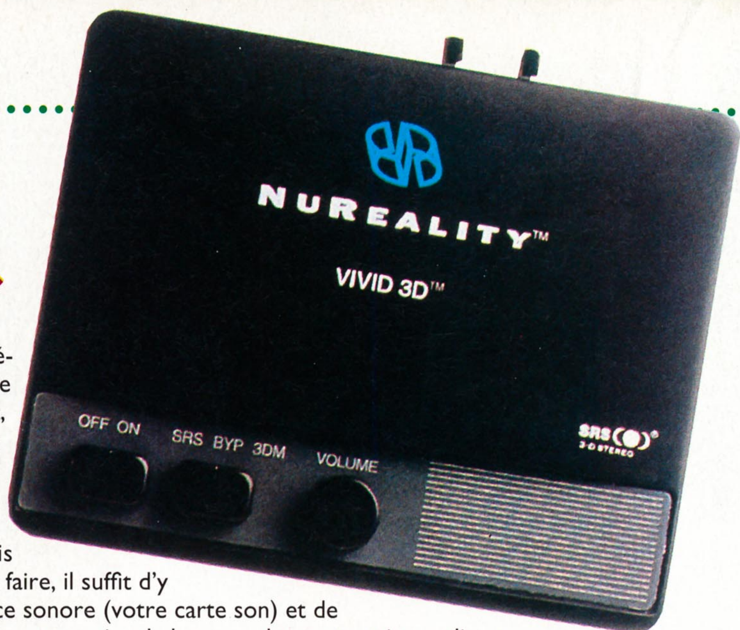
ROUX POUR TOUJOURS

La fortune de Billou Gates a de bonnes chances d'augmenter encore: Microsoft prévoit en effet que 1,85 millions de foyers s'achèteront un micro au cours des 12 prochains mois à travers le monde. Et on ne parle même pas des micros professionnels. Naturellement, avec toutes ces nouvelles machines, Microsoft compte bien placer quelques exemplaires de son soft Windows, un truc pas mal pour PC qu'il faudrait essayer si vous ne connaissez pas, ça pourrait vous rendre service.
De l'argent, encore de l'argent, toujours de l'argent. Pauvre Billou.

Cryo a reçu le Grand Prix du Multimédia 1994, décerné par le jury du Prix Moëbius pour son CD-Rom "Aux origines de l'homme", logiciel culturel de découverte. Certes, le produit n'est pas encore dans le commerce, mais comme les autres concurrents étaient dans le même cas, tout va bien.

DES NOUVELLES DE CRAY

Cray est à l'informatique ce que Rolls-Royce est à l'automobile: les meilleurs produits, quel qu'en soit le prix. Comme on aime bien rêver, on se tient informé de leurs nouveautés. D'abord, le Cray T3D, un ordinateur basé sur le "parallélisme massif", utilisant 1024 processeurs, a atteint la vitesse de 100 milliards d'opérations à la seconde (pour donner une échelle de comparaison: les ordinateurs actuels effectuent en moyenne 30 millions d'opérations à la seconde, et un cerveau humain, 2). Ce qui est spectaculaire, c'est que dans la plupart des systèmes parallèles, plus il y a de processeurs, et plus, proportionnellement, la vitesse décroît, car les processeurs passent de plus en plus de temps à gérer la répartition entre eux au lieu de travailler; or, dans le T3D, la courbe est quasi-linéaire, c'est-à-dire que 100 processeurs sont pratiquement 100 fois plus rapides qu'un seul. Par ailleurs, Cray prévoit de sortir avant la fin du millénaire une machine effectuant mille milliards d'opérations à la seconde (opér/seco), mais NEC a promis d'en faire autant d'ici la fin de l'année prochaine. Le tout est à prendre avec des pincettes, puisque selon l'aveu même du patron de Cray, il pourrait déposer son bilan avant la fin de l'année, son principal problème étant que personne n'achète ses formidables supercomputers.



L'ESPACE SON

Le Vivid 3D se présente sous la forme d'un boîtier tout plat, un peu comme une poule écrasée par une voiture. Pourtant, il ne pond pas d'œufs, mais un son en trois dimensions. Pour ce faire, il suffit d'y raccorder une source sonore (votre carte son) et de relier **Le Vivid 3D** sur une paire de hauts-parleurs asservis, ou directement à l'amplificateur de votre chaîne Hi-Fi. Il ne vous reste plus qu'à mettre le bidule en route (alimenté par un transfo) et à régler la profondeur de la 3D et le centre de la source. Avec un jeu comme Rise of the Triad, c'est le pied total.

Fabricant : NuReality
Distributeur : Ubi-soft
Téléphone : (1) 48.18.50.00
Prix TTC : 549 F



LE GRAND BLEU

On vous avait déjà parlé des kits carte son sponsorisés par Fun Radio. L'association entre cette radio et Bleu Technology continue de plus belle avec un nouvel ensemble **"Bleu Media"** comprenant une carte 16 bits stéréo compatible SoundBlaster Pro et Windows Sound System équipée d'une triple interface CD et d'un connecteur pour une carte Wave Table, un lecteur de CD-Rom double vitesse Sony 33 A, une paire de haut-parleurs Labtec CS150 et **7 jeux** Sierra/Coktel : Outpost, Gabriel Knight, Police Quest IV, Inca II, Aces over Europe, Goblins III et Leisure Suit Larry 6. Si l'on additionne le prix des jeux au détail, ça vous fait la carte et le lecteur gratos. Rentable, non ?

Distributeur : Bleu Technology
Téléphone : (1) 69.18.75.00
Prix TTC : 2 990 F. TTC



LA RADIO DANS UNE FENETRE

Dans le genre "on ne sait plus quoi inventer pourvu que ça se vende", voici une carte Tuner FM pour votre PC, la **Radio Media**. Non, non, vous ne rêvez pas. Il s'agit bien d'une radio captant toutes les fréquences comprises entre 88 et 108 MHz, avec des drivers Dos et Windows. Les opérations de recherche, mémorisation et tutti quanti se font à partir d'une fenêtre ressemblant fortement à la façade avant d'un tuner Hi-Fi. L'ensemble est livré avec une paire d'écouteurs, mais devra être relié à votre carte sonore afin d'en profiter pleinement. "Allô, qui va là ?... 1, 2, 3, 4, 5, casse-toi !". Quoi, Maurice dans mon PC ? Ça, jamais !

Distributeur : UBI SOFT
Téléphone : (1) 48.18.50.00
Prix TTC : 399 F



ENTRE LES CUISSES

Et on continue avec l'objet le plus débile du mois : un support pour joystick à se coincer entre les cuisses. Un ustensile pour lequel les mots "bâton de joie", traduction littérale de joystick, prend toute sa splendeur. Lorsque les trois morceaux de plastique sont assemblés, il ne vous reste plus qu'à vous asseoir sur le socle pour stabiliser l'ensemble. Une grosse manette ou deux petites peuvent alors prendre place sur la plate-forme supérieure. C'est un peu stupide, je vous l'accorde, mais ça peut malgré tout rendre service à ceux qui manquent légèrement de place. Alors surtout, si vous voyez deux bâtons entre vos jambes, ne vous prenez pas pour un surhomme.

Fabricant : Dugan DeZign
Distributeur : Ubi Soft
Téléphone : (1) 48.18 50 00
Prix TTC : 179 F

COMMANDER

BLOOD

SORTIE DANS TOUTES LES GALAXIES DECEMBRE 94

loridim
DISTRIBUTION
INTERACTIV' MULTIMEDIA
DISTRIBUTEUR
EXCLUSIF

Microfolie's



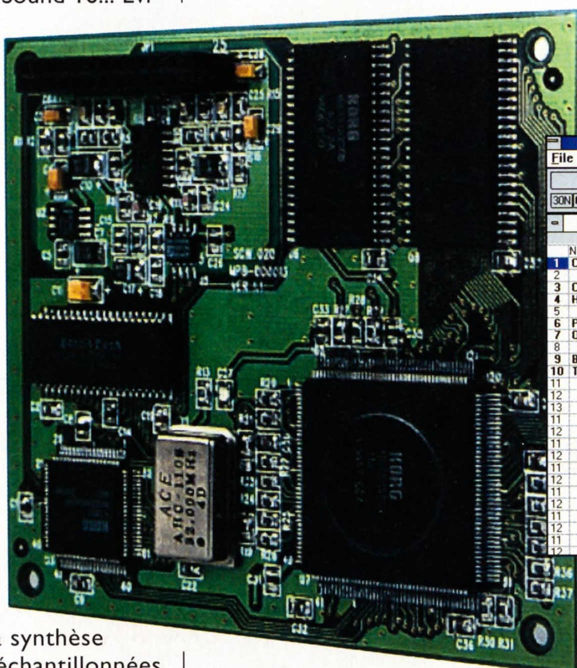
A3 MBM EDITIONS



La Korg Wave : complètement Midirobolant !

La Korg Wave Upgrade est une carte d'extension General Midi qui s'enclenche sur toutes les cartes sonores 16 bits avec connecteur compatible Wave Blaster. Par exemple : Sound Blaster 16 ASP, Sound Blaster 16 Basic, Sound Blaster MultiCD, Sound Blaster SCSI, Sound Blaster AWE32, Maxi Sound 16... Évidemment, nos laboratoires spécialisés ont fait subir des tests techniques et d'écoute très poussés à cette merveille de la technologie musicale japonaise. Eh bien, ouvrez bien grand vos esgourdes : la Korg sonne encore mieux que la Wave made in Creative ! Les effets intégrés de Reverb et Chorus pourraient bien y être pour quelque chose. Et en plus, elle coûte moins cher.

L'installation de la Korg est très facile, il suffit de l'enclencher sur les petits picots prévus à cet effet. Du coup, la synthèse sous forme d'ondes échantillonnées (ouaveutaibeule en anglais) vient remplacer agréablement la synthèse FM de la carte d'accueil. Vous disposerez de 128 sons d'instruments acoustiques préenregistrés en numérique sur 16 bits et stockés dans 4 Mo de ROM, ainsi que 4 jeux de percussions de 47 sons chacun. On peut jouer 32 notes d'instruments en simultané (on parle alors de polyphonie de 32 voix) et chaque son est contrôlé par des filtres numériques, ce qui devrait permettre de créer des sons évolutifs de toute beauté. C'est donc le pied pour les jeux qui supportent le standard General Midi. Et ils sont de plus en plus nombreux !



La Korg devrait également satisfaire les musicos en herbe. D'ailleurs, elle est livrée avec un séquenceur sous Windows : Cakewalk Apprentice (la marche du cake ? Non, mais où vont-ils chercher des conneries pareilles ?). Ça fonctionne bien, si vous survivez à la configuration des gestionnaires Midi et autres mappers sous Windows. La documentation fournie de six pages en français n'est pas très explicite sur le sujet. Par contre, Cakewalk est accompagné de sa documentation en français également. Vous allez pouvoir écouter, enregistrer et modifier des morceaux de musique au format Midi File. Avec un petit clavier Midi connecté à votre carte son, vous allez même ridiculiser Jean-Michel Jarre. Alors, quand vous serez riche à milliards, pensez à m'envoyer un petit quelque chose !

Cakewalk Apprentice - CAKEWALK.WRK
File Realtime Mark GoTo Edit Track Window Settings Help
16:3:069 | 30N 00:00:20:26 | From: 14:4:090 | Thru: 15:4:108 | 180.00 | 0.50 1.00 2.00 | 4 | 4
Track/Measure

	Name	✓	Loop	Key+	Vel+	Time+	Port	Chn	Patch	Vol	Pan	Size
1	Clarinet	✓	1	0	0	0	1: Voy	2	Clarinet	---	---	156
2												
3	Counter Melc	m	1	0	0	0	1: Voy	3	Trombone	---	---	66
4	Harmony	m	1	0	0	0	1: Voy	4	Honky-tonk I	---	---	230
5												
6	Piano Accen	✓	1	0	0	0	1: Voy	5	Acoustic Gra	---	---	40
7	Optional Piai	✓	1	0	0	0	1: Voy	5	-none-	---	---	298
8												
9	Bass	m	1	0	0	0	1: Voy	6	Acoustic Bas	---	---	68
10	Tuba	m	1	0	0	0	1: Voy	7	Tuba	---	---	58
11												
12												
13										---	---	156
11												
12										---	---	66
11										---	---	230
12												
11										---	---	40
12										---	---	298
11												
12										---	---	68
11										---	---	58
12												
11												

En revanche, Cakewalk est le seul programme fourni avec la Korg : on aurait bien aimé quelques babioles en plus. Guillemot International propose un pack adapté aux petits budgets : carte son 16 bits Maxi Sound 16 (triple interface CD-Rom, logiciels musicaux Midisoft Recording Session et Sound Impression en version française) accompagnée de la Korg Wave pour le prix vraiment attractif de 1 495 F TTC. ■

Korg Wave Upgrade

Compatibilité MPU-401 et General Midi. Nécessite une carte son d'accueil 16 bits avec connecteur compatible Wave Blaster
128 sons et 4 X 47 percussions sur 4 Mo de Rom.
16 canaux Midi
32 voix de polyphonie et filtres numériques.
Effets de chorus et de réverbération numériques.
Prix : 990 F TTC.

NOUVEAU JEU INTERACTIF

MARCO POLO

SI KUBILAÏ KHAN VOUS FAIT PRISONNIER, N'ALLEZ PAS APPELER LES VOISINS.





De toutes façons, ils sont trop loin, vous êtes en Mongolie. Alors comptez sur votre sens de la diplomatie, pour retourner la situation. A travers les images d'un grand film, des musiques traditionnelles et une documentation historique, le jeu Marco Polo vous emmène pour un long voyage d'aventures. Sur les routes des "pèlerins de la Terre Sainte", la Route de la Soie, les pistes du désert de Gobbi, votre voyage sera parsemé d'imprévus, de rencontres et de dangers. Des chevaliers croisés aux seigneurs de l'Asie, les périls guettent. Négociez ferme avec les marchands de Samarcande, de Trébisonde ou de Quinsaï, les richesses vous seront précieuses pour avancer. Rendez-vous célèbre en accomplissant de nombreuses missions et attirez-vous la confiance du grand Kubilaï Khan. Poursuivez sans relâche votre épopée, et si votre voisin sonne à la porte, dites lui qu'une bande de tartares vous retient, mais que vous en faites votre affaire.



Le jeu Marco Polo dépasse tout ce qui existe en matière de réalisme et de richesse documentaire : 16 minutes de vidéo, 6 heures de voix enregistrées, plus de 60 morceaux de musiques, une centaine de pages de documentation tirées du "Grand livre des Merveilles" de Marco Polo, des cartes, des tableaux évoquant les arts et les coutumes des différentes civilisations...

Une vivante et fidèle reconstitution de l'Asie du XIIIe siècle où vous pourrez accomplir des dizaines de missions, traverser plus de 60 villes et y rencontrer des personnages illustres, marchander l'or, les soieries et les pierres précieuses dans toute la liberté d'action que procure l'interactivité.

A partir de 10 ans - De 1 à 4 joueurs - Deux modes de jeux avec niveaux de difficulté - Disponible en français, anglais et allemand.

MARCO POLO

PHILIPS

Procédant du même réalisme sonore et visuel, la collection des jeux Infogrames Philips vous entraîne sur le circuit du Tennis avec "International Tennis Open", vers la sagesse des arts martiaux avec "Shaolin" et dans les mondes d'anticipation de "Chaos Control".







Vous n'avez pas commencé d'en voir la fin.



DES INFOS - DES CADEAUX AU
36 68 09 68
(2,19F TTC/mn)



PHILIPS

DANIEL ICHBIAH

Ils ne durent que trois minutes... Mais quelles minutes ! Balloté et malmené, le spectateur d'un ride est soumis à toutes sortes de secousses physiques, tandis que sur l'écran géant se profilent des images choc : hyper-accélérations dans les étoiles, plongeon dans les entrailles d'une mine diabolique, atterrissages chaotiques. L'univers des rides est celui des effets concentrés à l'extrême. On crie, on jubile, on adore !

Les "rides" à l'épreuve du temps

La passerelle métallique s'abaisse lentement. Un paysage de roches brunes desséchées par le soleil se dessine. Sanglés sur les sièges du 4 x 4 virtuel, nous avançons dans la plaine au relief marqué. Soudain, c'est la fuite en avant, le véhicule fonce dans la forêt, au milieu des cyprès et buissons. Angoisse... Par miracle, l'embarcation s'arrête pile à la lisière d'une route. Le temps de reprendre notre souffle et nous les apercevons. Grandioses, les dinosaures entament une marche pesante. Par quel miracle n'écrasent-ils pas la frêle embarcation ? Impossible de le dire. Nous déambulons entre les pattes, passons au-dessous de leurs corps imposants. Une fois la meute dépassée, nouveau choc : nous sommes juste au bord d'un canyon, et le 4 x 4 tremblotant bascule au-dessus du vide ! Trop tard,







Toutes les images et illustrations de ces deux pages ςi sont des © ExMachina









la chute était inéluctable... Pourtant, contre toute attente, nous sommes rattrapés par un agile ptéranodon qui intercepte le véhicule dans son vol majestueux. Gracile, l'oiseau reptilien nous dépose près du sommet d'un volcan. Nous sommes loin d'être au bout de nos peines. La visite comportera un face-à-face avec un ignoble T.Rex, une glissade effrénée sur des plaques de lave en fusion, des roulés-boulés et atterrissages en catastrophe. Avec en permanence les sensations physiques adaptées aux aventures visualisées sur l'écran : les sièges bougent dans toutes les directions, accusent les arrêts brutaux et les secousses. Ajoutons en toile de fond une bande son digne de "Mad Max", et le tour est joué. Les quatre minutes vécues ont été aussi haletantes que deux heures de "True Lies" dans une salle de cinéma habituelle. Nous étions dans un ride appelé "Dino's Island". Cette forme de spectacle à impact concentré fait aujourd'hui ravage. Les attractions "Retour vers le Futur", "La Mine du Diable", "Star Tours" ou "Sub Oceanic Shuttle" ont pareillement attiré des millions de spectateurs.

Les ingrédients d'un ride réussi

La meilleure définition du genre nous est apportée par Christian Guillon d'Ex-Machina : "Les rides sont des films très courts destinés aux parcs d'attraction. Ils sont généralement tournés en grand format et diffusés dans des salles dynamiques - le siège bouge, parfois même la salle entière bouge. Ils comportent uniquement des scènes extrêmement spectaculaires, bourrées d'effets et coûtent quasiment le prix d'un long métrage". Mais un ride suit également un certain nombre de règles précises. Il doit d'abord comporter son lot de séquences choc : dans "Sub Oceanic", il s'en faut de peu pour que la navette sous-marine ne percute un train sous-marin de marchandises. La vitesse ahurissante est un autre élément. Le spectateur, ballotté et secoué traverse quelques rares zones sombres où tout paraît insidieusement calme... Ce n'est que pour mieux être relancé dans un plongeon infernal et incontrôlé. Le troisième élément incontournable est la panique soudaine provoquée par à une perte de contrôle du véhicule par ses pilotes. Tout est alors possible et l'on peut s'attendre à percuter les rochers, être aspiré dans les dédales de la mine infer-

VRAI
FAUX

Le fameux simulateur de golf, LINKS 386 Pro, ne tournera pas sur les Pentium.

VRAI,
quoique un peu FAUX La prochaine génération Links, prévue pour les bécanes du même nom, s'appellera Links For Pentium, tournera sur CD et sera encore plus réaliste (y a intérêt avec un Pentium !). Un peu faux, puisque ça n'empêchera pas Links 386 Pro de tourner sur Pentium !

On a l'impression d'avoir survécu à



© 1994 Iwerks Entertainment

nale en marche arrière, prendre des projectiles en pleine figure - qui s'écarteront bien évidemment au dernier moment. Pendant ces instants électriques, les images mitraillent le pauvre voyageur à la manière d'un laser kaléidoscopique. Dans la salle, on crie, on jubile, on s'accroche tant bien que mal à son malheureux siège malmené à l'extrême. Lorsque se termine le voyage, qui n'a pourtant duré que trois minutes, on a l'impression d'avoir survécu à une périlleuse aventure.

Rendre le cinéma plus excitant

L'inventeur des rides s'appelle Douglas Trumbull. La carrière de ce vétéran des effets spéciaux démarre au début des années 60 lorsque Stanley Kubrick lui demande de réaliser la séquence du trip psychédélique subi par le cosmonaute qui perd la raison. En 1975, déçu par le conservatisme d'Hollywood, il décide de se lancer dans le développement de techniques capables de rendre le cinéma plus excitant. Il développe alors le premier ride, un film de simulation qui s'apparente à un parcours de montagnes russes. La cabine, montée sur des vérins hydrauliques, est articulée en fonction des scènes projetées sur l'écran. Pour que les images soient les plus éblouissantes possibles, Trumbull invente une nouvelle technique, le ShowScan. Avec ce système, la projection des films s'effectue à 60 images par seconde, vitesse à laquelle opère l'œil humain. Il en résulte des images d'une clarté et d'une intensité exceptionnelle. Trumbull est tellement convaincu des mérites du ShowScan qu'il en néglige les rides et consacre les dix années qui suivent à promouvoir ce système de projection. Mais Hollywood fait la sourde oreille (NDLR : il n'y a pire sourd que celui qui ne veut rien voir !). Si le sorcier de l'image est régulièrement sollicité par les plus grands réalisateurs - on retrouve sa patte sur "Rencontre du troisième type", "Star Trek" et "Blade Runner" - Spielberg, Ridley Scott et consorts ne semblent pas prêts à passer au ShowScan.

Désillusionné, Trumbull décide de se retirer du monde du cinéma et de capitaliser sur les rides. "J'ai réalisé que le cinéma du futur ne se trouvait plus à Hollywood, mais dans les parcs à thèmes, les endroits tels que le Futuroscope", déclare le spécialiste en effets spéciaux. Il se rapproche alors de son vieil ami Spielberg afin de réaliser un ride qui fera date : "Retour vers le Futur", pour le compte d'Universal Studio. Dès 1990, l'attraction démarre en Floride et connaît un succès retentissant. Au passage, Trumbull édicte les règles du genre : "un ride doit comporter toutes les qualités d'un long métrage, mais de façon hyper condensée". La brièveté des films est expliquée ainsi : "l'impact est tellement élevé que le temps nécessaire pour satisfaire le public est très réduit." Il se trouve également que leur coût de développement se chiffre en millions de dollars. Pour rentabiliser de telles applications, il est essentiel de faire passer un maximum de spectateurs le plus rapidement possible.

Trois ans plus tard, Trumbull finalise, pour l'hôtel Luxor de Las Vegas, un ride qui met à profit les technologies les plus avancées en images de synthèse : "Secrets de la Pyramide Perdue" a coûté la bagatelle de 50 millions de dollars ! Récemment, Trumbull a pris la présidence d'une division d'Imax dédiée à la création de rides, et ne cache pas son enthousiasme : "les rides représentent un concept totalement révolutionnaire. Nous avons la capacité à placer les audiences dans le film". On n'ose imaginer ce que prépare le vétéran...

Les magiciens d'Ex-Machina

La plupart des rides installés dans le monde sont mis en place par Iwerks. Créée en 1986, cette compagnie californienne gère une soixantaine de sites dans des pays aussi éloignés que le Japon, la Chine, les États-Unis, la Hollande ou la France (au Futuroscope). Son souci : dénicher des créatifs capables de réaliser des rides toujours plus extraordinaires à destination d'un public composé en majorité d'adolescents.

En 1991, Ex-Machina, production française de films en images de synthèse, fait l'objet d'un appel d'offres émanant d'Iwerks. Jerzy Kular et Jean-François Henry partent aux États-Unis afin d'étudier dans le moindre détail l'attraction de référence, "Retour vers le Futur". Ils découvrent une infrastructure énorme, huilée jusque dans ses rouages les plus infimes et prennent un plaisir sans nom à ce voyage sur la

© 1994 Iwerks Entertainment





© 1994 Iwerks Entertainment

une périlleuse aventure.

machine à remonter le temps. "Il nous a fallu suivre le ride trois fois avant de parvenir à détacher notre regard de l'écran et regarder derrière nous", confie Jean-François Henry. "Nous avons alors aperçu six autres véhicules qui bougeaient dans le noir. Il n'existait plus aucune référence au réel".
La rencontre avec Iwerks se situe à l'automne. Les deux Français perçoivent une tension certaine chez leurs interlocuteurs. "Nous avons commencé à discuter, et au bout d'un moment, ils nous ont avoué quelle était leurs craintes. Ils étaient persuadés que "les réalisateurs français étaient tous des émules de Godard", se rappelle Jerzy Kular. "Une fois qu'ils ont compris que nous n'étions pas comme cela, le courant est passé."
Le cahier des charges Iwerks est simple : tout doit être immédiatement compréhensible par le public. Nanti d'un contrat de réalisation, Ex-Machina va produire un ride de toute beauté : "Sub Oceanic Shuttle (SOS)". Au début du parcours, de frêles petits poissons traversent le paysage aquatique, l'espace d'une fraction de seconde. Mais nul n'aura le temps de s'attarder sur la grâce des décors aquatiques, car la navette fonce sans rémission vers les labyrinthes ensorcelés des entrailles marines. Dynamique à l'extrême mais aussi poétique, SOS est installé dans le monde entier et attire deux millions de spectateurs - il est toujours en exploitation aux États-Unis.

Naissance d'un ride

Iwerks se montre tellement satisfaite, qu'elle passe commande d'un nouveau ride : "Dino's Island". Les deux compères d'Ex-Machina font approuver un scénario. "Les gens font parfois la queue pendant une heure. Nous nous devons de faire en sorte que les gens en aient pour leur argent. Nous n'avons pas le temps de développer des thèmes profonds tels que l'amour ou l'amitié... Le ride est du concentré d'aventure !", explique Jerzy Kular.
Un travail titanesque démarre alors : il faut minuter chaque scène, la décrire et la dessiner sous tous les angles sur le papier. Pour mieux comprendre la cinématique liée à la conduite du véhicule impliqué dans le parcours, ils se rendent sur un terrain de 4 x 4, placent la caméra sur le capot, et filment l'action selon plusieurs vitesses afin de déterminer à quel niveau le spectateur se montre captivé par le mouvement et comment le retranscrire sur ordinateur. "L'espace que l'on recrée en images de synthèse est fonction de la vitesse. À 60 kilomètres à l'heure, on parcourt 70 mètres en 10 secondes. Cela correspond à 500 plans qu'il faut définir dans le détail."
Le storyboard, une fois complété, est transmis à plusieurs équipes d'infographistes, l'une étant chargée du décor, l'autre des animaux, la troisième de la dynamique. Les objets intervenant dans des scènes-clés sont fabriqués afin de pouvoir être scannés et introduits en 3D dans une station de travail. "Chaque objet est numéroté, dessiné puis construit en volume. Nous dessinons ensuite des angles de vue, comme si nous manipulions une caméra virtuelle". La réalisation des scènes en images de synthèse prendra six mois - un temps record. "Dino's Island" a coûté plus de deux millions de dollars et s'apparente à une œuvre d'art speedée. Lorqu'un film est terminé, il ne reste plus qu'à programmer les sièges des salles dynamiques, une activité effectuée directement par Iwerks. Le spectacle peut alors commencer. Celui de "Dino's Island" est sublime, drôle et renversant à la fois. Si Américains et Japonais seront les premiers à y goûter, le Cinaxe de la Villette pourrait être tenté de l'adopter au début de l'année 1995. Croisons les doigts !

Toujours plus...

L'effet des rides est saisissant. On a beau savoir que ce ne sont que des images de synthèse, tout est fait pour que le corps et l'esprit se laissent entraîner dans une folle course, visuellement sublime et nerveusement éprouvante. Mais le plus incroyable, c'est que les kids en redemandent ! "Ils ne semblent jamais rassasiés" témoigne Brett Léonard, réalisateur du ride "Kiss That Frog" sur une musique de Peter Gabriel. "Nous malmenons les gens, nous les secouons et les percutons... Vous vous dites que personne ne voudra jamais expérimenter cela. Alors qu'en fait, ils en veulent encore plus. Jusqu'où faudra-t-il aller ?"

Les rides que l'on peut voir en France

DisneyLand Paris : "Star Tours"

L'action se passe dans une cabine spatiale de type "Star Wars" et l'impression est similaire à celle d'un vaisseau qui déchirerait le ciel à très grande vitesse. La cabine de simulation de Boeing montée sur verrins peut accueillir une trentaine de personnes.

Le Cinaxe de la Villette : "Alpha Bravo"

Un voyage éprouvant à bord d'une navette, suite à une faille spatio-temporelle. La cabine de 60 places est soumise à des mouvements multidirectionnels avec des accélérations trois fois plus fortes que celles subies lors du décollage d'un avion.



© A. Gouillordon

Futuroscope (Poitiers) : "La Vienne Dynamique"

La découverte du département de la Vienne est effectuée sous la conduite d'un jeune fiancé inquiet d'arriver en retard à sa cérémonie de mariage. Il s'ensuit un trajet speedé dans les rues des villages sur des sièges articulés par ordinateur. 190 places.



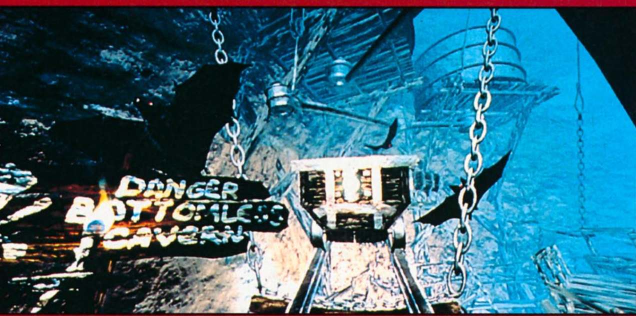
© M. Vimenet



© M. Vimenet

Futuroscope (Poitiers) : "La Mine du Diable"

Un chef-d'œuvre en images de synthèse réalisé par la société belge Talent Factory et primé à Imagina 93. Un parcours absolument dingue dans une mine infernale, plus déjantée que celle d'"Indiana Jones", avec projection en Showscan. Trois minutes hors du temps d'effets visuels et physiques survoltés. Incontournable !



© Cinéma Dynamique

loridim
DISTRIBUTION
INTERACTIV' MULTIMEDIA





All New World of Lem

CD-rom PC

64 World Cup

ans de Coupe du Monde sur un CD !



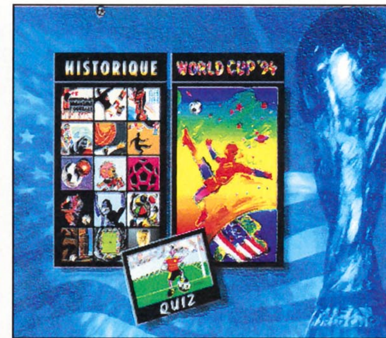
AVERTISSEMENT

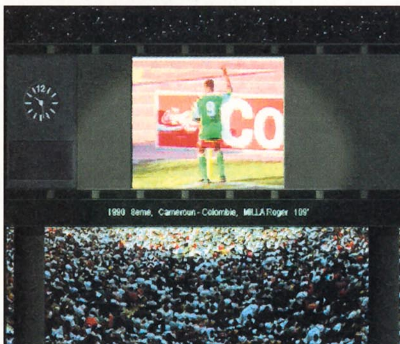
Avertissement préalable : cet article n'ayant pas à l'heure actuelle reçu son visa d'exploitation délivré par les Centres de Recherches et d'Études ayant Trait aux Irrégularités Notoires du Sport, les lecteurs sont invités à vérifier que ce document leur est bien destiné. Il ne sera en effet question ici que de sphères de cuirs, de rectangles de pelouse et de chaussures à crampons. Tout amateur de patinage artistique, de lancer de nain ou de jokari impérial est instamment prié par les C.R.É.T.I.N.S d'aller immédiatement en page 225 retrouver notre nouvelle rubrique "Patinage artistique, lancer de nain et jokari impérial".

PC CD ROM / MAC CD-ROM

Depuis l'avènement du CD-Rom, accompagné de ce que l'on peut appeler le "boom multimédia", formidable fourre-tout hi-tech, bon nombre de sujets divers ont déjà eu droit à leur CD dédié. Mais parmi les lacunes qui demeuraient encore jusqu'ici dans la ludothèque multimédia, la moindre des absences n'est certes pas celle du sport. Assez curieusement, alors que ce dernier canalise l'enthousiasme de milliards d'hommes et de femmes de par le monde, nous n'avons vu que très peu de CD-Rom ayant pour trait le sport en général, et moins encore sa discipline la plus populaire, j'ai nommé le football. Mais voici enfin qu'un éditeur, Matra Hachette, assisté de nos confrères d'"Onze Mondial" en la circonstance, se décide à réagir et nous propose enfin avec "World Cup" le premier CD-Rom digne de ce nom consacré au football.









Des infos, des archives et du jeu

Comme le titre du logiciel vous l'avait certainement déjà laissé entendre, "World Cup" se spécialise tout particulièrement dans la manifestation unisportive la plus appréciée, la plus suivie sur notre planète : la Coupe du Monde de football. Entièrement géré sous Windows, "World Cup" est une indispensable mine de renseignements pour tout fêlé de ballon rond qui se respecte. Comme le hasard (et parfois aussi le rédacteur en chef) fait bien les choses, il se trouve justement que j'appartiens sans doute aucun à cette catégorie d'allumés en phase terminale. Dès le lancement du programme, "World" Cup me propose de choisir parmi l'une de ses trois subdivisions : l'historique, la Coupe du Monde 1994 en détail et le quizz.
J'opte pour l'historique, et me voilà plongé avec délice dans un océan de statistiques illustrées. Toutes les Coupes du Monde disputées à ce jour depuis l'antédiluvienne épreuve uruguayenne (1930), qui ne réunissait que treize participants, à la gargantuesque fête que fut la récente édition de 1994 aux États-Unis qui ne dénombrait, elle, pas moins de 24 nations. Chacune de ces Coupes du Monde est traitée selon quatre critères généraux.



"Cette année-là" dévoile sur l'écran de votre moniteur l'affiche officielle de l'épreuve accompagnée d'un morceau de musique d'époque. Il suffit de cliquer sur ladite affiche et le logiciel lance alors un slide-show de photographies (superbes) digitalisées réalisées durant l'épreuve, enrobé d'un commentaire enregistré résumant les faits marquants et les moments-clés du tournoi. "Les équipes" porte sur les formations ayant disputé la Coupe en question, avec fiche individuelle sur chacun des joueurs. Ces dernières précisent le nombre de matchs disputés, le poste et le nombre de buts marqués et le nombre de sanctions encourues par chaque athlète. "Les matchs" vous offre un résumé détaillé de chaque rencontre (composition des équipes, buts, cartons et remplacements) tandis que "Les vainqueurs" affiche fort logiquement une photo des vainqueurs de l'épreuve. Enfin, "Les stars" vous remémore tous les joueurs ayant marqué (au propre comme au figuré) l'histoire de la Coupe du Monde, diaporama sur leur carrière et fiches à l'appui.

Les USA découvrent la planète football... et réciproquement !

À l'aide du deuxième chapitre de "World Cup", judicieusement intitulé "Coupe du Monde 94", vous allez pouvoir étudier plus en détail encore le déroulement de l'épreuve. Chaque équipe, chaque joueur est là aussi répertorié, avec son parcours











préalable, le tout étant bien évidemment transmis sous la forme de suites de photos digitalisées et de commentaires exprimés de vive voix. Mais ici, il est de plus possible de se pencher tout particulièrement sur chaque poule du premier tour, avec résumé de tous les matches et moultes statistiques. M.H.M n'en a pas pour autant le contingent de stars révélé par cette superbe dernière édition, mais on aurait aimé y voir figurer le Brésilien Romario, qui a tout de même décroché le prix du meilleur joueur du tournoi !

Après l'effort, le réconfort



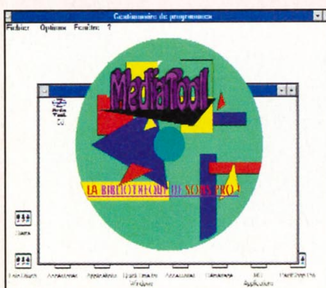
Après avoir ingéré autant d'informations, vous devez certainement commencer à ressentir une certaine fatigue, l'heure est donc venue de nous détendre en abordant les éléments les plus ludiques de "World Cup". Tout d'abord, en dehors des nombreuses photos digitalisées en SVGA que contient le soft, de nombreux petits films de buts (plus de 80) sont disponibles. C'est un vrai régal de revoir les exploits de Pelé, Cruijff, ou "Gigi" contre la RFA en 82, mais il vous faudra, pour en profiter pleinement, posséder une bonne carte vidéo (Local Bus) ainsi qu'un lecteur de CD double vitesse minimum pour éviter que l'action ne s'interrompe par saccades. Ne boudons cependant pas notre plaisir, c'est tout de même à ma connaissance la première fois que d'authentiques séquences de buts sont présent sur un support informatique.

Lassés d'être passivement derrière votre écran ? Qu'à cela ne tienne, allez donc faire un tour du côté du Quizz, qui est le seul authentique jeu contenu dans "World Cup". Calqué sur les jeux télévisés, ce dernier va vous poser un nombre variable de questions (20, 100 ou 250 !) à choix multiples portant sur la Coupe du Monde auxquelles vous devrez répondre dans un temps limité. Rien ne vous empêche du reste de pousser le vice jusqu'à inviter des amis pour organiser des compétitions enragées. Mais attention, les champignons-poussoirs (qui font bzzz) ne sont pas fournis avec le logiciel ! Pourquoi pas Julien Lepers dans votre salon, tant que vous y êtes !

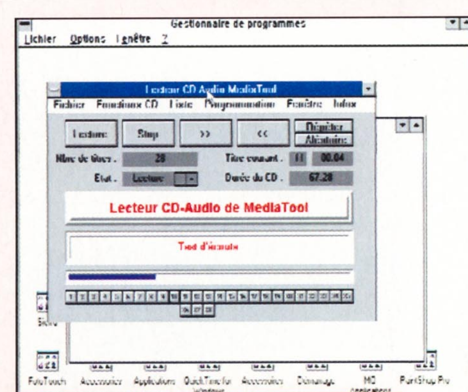
• Edité par : Matra Hachette Multimédia
Distribué par Matra Hachette Multimédia
• Téléphone :(1) 47.45.94.53 • Prix : 369F

Médiatool

PC CD



Finalement, c'est quoi le "multimédia" ? Une machine qui fait pouêt ? Oui, mais sous Windows, au milieu d'applications sérieuses. Forcément, dans les jeux, on n'a pas attendu le multimédia pour bénéficier de sons. Mais je m'égare. Bref, si vous aimez les jolis sons sous Windows, Mediatool est, comme son nom l'indique, une boîte à outils destinée à se plonger les mains dans la graisse. Ce CD-Rom contient de nombreuses bibliothèques de sons, sauvegardées en format WAV ou directement en format audio lisible sur tout CD (CD Player fourni), un programme de recherche permettant d'accéder directement aux sons éparpillés sur le disque dur (car certaines applications nécessitent que les sons soient dans leur répertoire). Cela dit, le CD est surtout intéressant pour les sons qu'il contient, car côté outils, on frise l'indigence. Le Player pour CD est limité à 28 morceaux (dommage, le CD Médiatool en contient plus) et il n'y a pas d'outil de transformation du son. Pas terrible tout ça !



• Edité par : Media Set
Distribué par Media Set •
Téléphone (16) 69 06 15 15 • Prix : 185 F

SUPER SKI PRO



GRACE AU CD-ROM, RETROUVEZ LES VRAIES SENSATIONS....









- Avec la **3D en temps réel**, l'écran bascule dans tous les sens.
- Avec **le zoom de la caméra** en temps réel, la taille du skieur varie selon la vitesse.
- La **3D avec projection de texture** rend cette course vertigineuse complétement folle!!!
- Pour la première fois vous avez la possibilité de **jouer à 2, 3 ou à 4 sur le même écran en simultané** !!*

* à 4 sur PENTIUM

Les épreuves les plus prestigieuses vous sont proposées:

SKI:
- La descente
- Le slalom
- Le géant
- Le saut

SURF
- Le géant
- Le slalom

+ l'épreuve la plus démente du moment sur le circuit : **le BOBSLEIGH**



Une ambiance sonore exceptionnelle : sons, musiques, voix digitalisées créent l'ambiance des grands moments de sport !

MICROÏDS, 58 Chemin de la Justice
92297 CHATENAY-MALABRY Tél. 46 01 54 01

✂ --

OUI, je souhaite recevoir une documentation *sur toutes les nouveautés* MICROÏDS. JOY 12/94

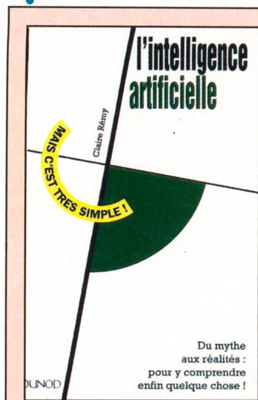
Je possède:

❑ un PC...... ❑ un lecteur CD-ROM

Nom..Prénom......................

Adresse...

Ville.......................................CP



L'intelligence artificielle

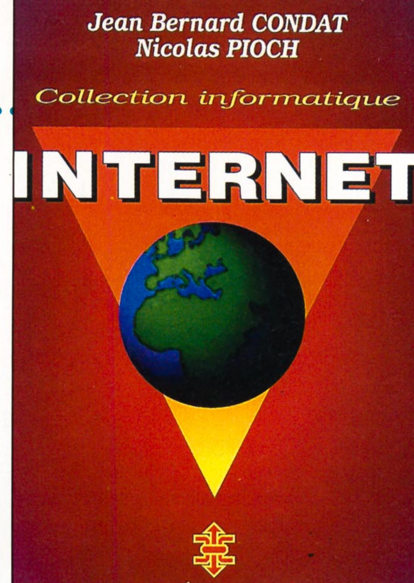
Pour en savoir plus sur les sciences cognitives et comprendre pourquoi la (non) logique humaine pose des problèmes aux machines.

Auteur: C. Remy • Tél. : (1) 69.86.46.46 Editeur: Dunod • Tél : (1) 40.92.65.00 • Prix: 95 F

Internet

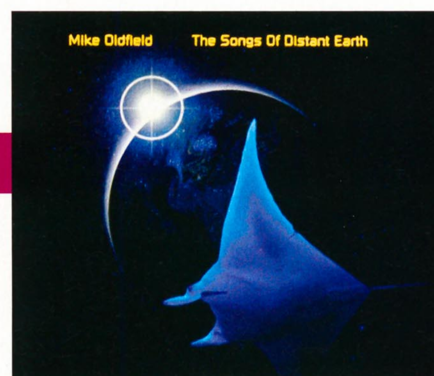
Très en vogue actuellement, Internet se livre à vous dans cet ouvrage assez austère et consacré aux utilisateurs Mac.

Auteur: J.B. Condat, N. Pioch • Editeur: J.C.I. inc.• Téléphone: (16) 37.34.8484 •Prix: 180 F



The Songs of Distant Earth





LECTEUR DE CD-AUDIO / MACINTOSH CD

Tel un archange, il apparaît au milieu des étoiles, empoignant une cithare géante. Stoïque, le doux Michael disperse quelques notes dans l'univers, tandis que les astéroïdes défilent en toile de fond. Des voix éperdues s'élèvent, déclamant une ode aux astres extra-galactiques et autres particules lumineuses... Cela se passe sur l'écran d'un Macintosh, sur un rythme lancinant, et des thèmes New Age qui s'entrecroisent délicieusement avant de fondre dans l'azur. Le voyage nous est offert par maître Mike Oldfield, grand pourvoyeur de suites interminables devant l'Éternel. La grande surprise vient de ce que le compositeur s'avère doublé d'un passionné d'images de synthèse. Songs of the Distant Earth est le premier disque mixte (CD-audio/CD-Rom) réalisé par une star majeure du rock. Les 57 minutes de musique sont inspirées d'un roman de Arthur C. Clark, écrivain de science-fiction adulé par Oldfield - Clark a notamment écrit “2001” –. Si l'on introduit la galette dans un Macintosh, elle se transforme en un titre multimédia composé d'images créées de A à Z par Mike Oldfield à partir d'une station Silicon Graphics, avec l'aide d'une équipe d'infographistes. C'est la vision de Myst qui a initialement donné envie à Mike Oldfield de sortir un disque qui serait un CD-Rom en plus de la partie audio. Qu'en est-il de cette partie multimédia ? Elle apparaît plutôt succincte. Après avoir résolu une énigme, l'utilisateur se retrouve dans la tour de contrôle d'un vaisseau spatial et peut alors visualiser plusieurs clips : une super nova, un centre d'hibernation, un clip extrait d'une chanson de l'album... Si les séquences sont belles, elles ne sont pas inouies. En matière d'images de synthèse, on a vu des délires plus colorés, des audaces graphiques plus tranchées. Songs of Distant Earth n'est pas à la hauteur de son modèle (Myst), et apparaît davantage comme un complément agréable de la suite musicale : le micro-ordinateur sert pour l'essentiel de magnétoscope et l'interactivité apparaît fort réduite. Mike Oldfield, rencontré à Londres pour le lancement du disque, nous a cependant assurés qu'il était possible - tout comme dans Myst - de se perdre dans Song of Distant Earth et de passer plusieurs jours à tourner en rond. Le créateur de Tubular Bells nous a également révélé que cette expérience serait suivie d'un véritable CD-Rom beaucoup plus fouillé, auquel Arthur C. Clarke pourrait apporter sa contribution. On retiendra surtout de cette initiative qu'elle s'inscrit dans un courant très actuel où les créatifs musicaux, de Prince à Peter Gabriel en passant par Bowie, se mettent à explorer l'univers de l'image de synthèse. Voilà qui devrait donner naissance à quelques œuvres mémorables.

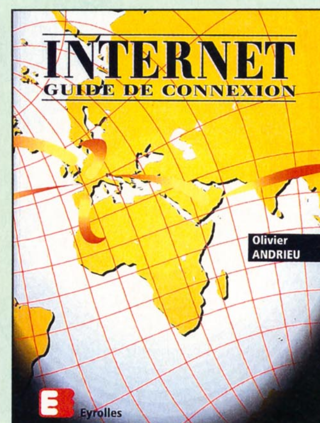
• Éditeur : WEA • Diapo dans les grandes surfaces au rayon music • Prix : NC



Fou de PC

Pour tout connaître sur le PC, voilà un livre très intéressant, particulièrement bien présenté et illustré.

• Auteur : A. d'Hardancourt • Editeur : Sybex • Téléphone: (1) 40.52.03.00 • Prix: 158 F



Internet, guide de Connexion

Bien présenté et abordant la connexion depuis un Mac ou un PC, ce livre intéressant comporte un bon offrant dix heures de connexion gratuite sur le réseau Oleane.

• Auteur: O. Andrieu • Editeur: Eyrolles • Prix: 142,50 F

ACCROS DE VITESSE, RESISTEREZ-VOUS A CELA...

130km/h
Vitesse légalement autorisée.

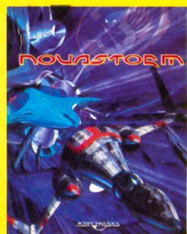
1603km/h
Votre rythme cardiaque s'affole.

4028km/h
Vos yeux se révulsent.

5204km/h
Vos tympans implosent.

6520km/h
Votre cerveau ne répond plus de rien.

8000km/h
Bienvenue dans Novastorm.



CD-*rom* PC



Mega CD



PSYGNOSIS

Entrez dans le plus prodigieux des combats interstellaires.

MARCEL LÉVY

Comment naît un jeu ? Comment arrive-t-il chez l'utilisateur ? 24 heures dans la vie d'un jeu ou toutes les étapes de sa création. Plongée dans l'univers d'Ecstatica. Des premiers dessins à la mise en place sur les rayons. Secrets et petites histoires du produit vedette de Psygnosis.



Le B.A.-BA



La naissance d'un jeu n'est pas le simple assemblage réussi d'une idée et d'un scénario, mais davantage l'interpénétration de quelque soixante fonctions indispensables à la bonne marche du projet ; de la synchronisation naît le succès. Créatifs et développeurs, commerciaux et financiers, vendeurs et attachés de presse... tous sont là pour assurer la réussite de l'opération, de la qualité des écrans aux couleurs des boîtes via les documentations commerciales ou l'animation sur les lieux de vente. Ni "sucess story" ni simple alchimie, le lancement d'un jeu ressemble pour beaucoup à celui d'un film ou d'un disque. Pour notre reportage, réalisé avec le concours de Psygnosis, l'éditeur d'Ecstatica, nous avons librement circulé dans les coulisses du jeu. Voici, résumées en 24 heures, toutes les étapes qui précèdent le lancement. La réussite dépendra de vous et de votre attachement. Voici, de A à Z, toutes les étapes de la création.

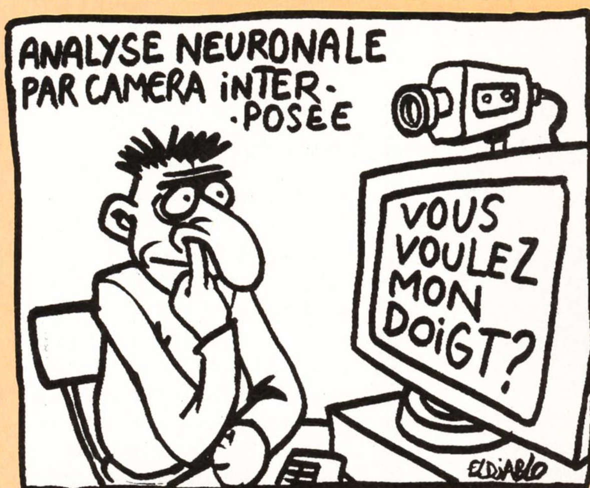
H - 24

Premiers contacts

Une seule idée mais une bonne, voilà le rêve annuel de tous les éditeurs de jeux. Mission principale : réussir la saison (qui va d'octobre à mars) avec un ou deux jeux leaders pour les fêtes de Noël. Un pari qui se met en place plusieurs années à l'avance (NDLR : la majorité des grands jeux récents a nécessité deux ans de travail au maximum, et encore. De toute façon, les machines évoluent tellement qu'il est difficile de savoir ce qui existera dans l'avenir et, en ce qui concerne le PC, impossible de commencer à programmer pour des microprocesseurs qui n'existent pas encore). Parce qu'un jeu ne naît pas du hasard, force est de constater qu'Ecstatica est le fruit plutôt réfléchi d'un développeur, d'un créatif et d'une entreprise intégrée au sein du géant de l'audiovisuel Sony. "Nous avons traité avec Andrew Spencer, le développeur et le concepteur du jeu, parce qu'il nous proposait une idée quasiment aboutie d'une nouvelle sorte de jeu vidéo", précise Denis Friedman, le patron de Psygnosis France. Dans l'analyse d'Andrew, tout était clair, même si nous avons fait des adaptations du projet pour l'internationaliser." Le développeur a mis au point de nouvelles méthodes de développement et dispose des outils logiciels pour la conception des dessins. Associé à un créatif, Alain Maindron, le team, est opérationnel très rapidement. Les deux hommes se connaissent à peine, mais le courant passe. Tous les ingrédients sont réunis pour faire du jeu un succès commercial. La machine se met en route.

du jeu.

Un jeu ne naît



DES IDÉES POUR INNOVER

Si l'on en croit les grands créateurs de jeu, l'idée ne suffit pas à assurer la réussite. L'idée, c'est seulement le noyau flou qui détermine la piste à suivre pour arriver au résultat attendu par l'utilisateur. Si tous les spécialistes sont formels sur cette approche, ceux de Time Warner vont plus loin : "Il faut donner au joueur le sentiment que le jeu fait partie de lui, qu'il aurait agi comme le héros. Mieux, qu'il aurait évolué dans le décor comme son héros favori". Mais pour les psychologues de l'entreprise américaine, il faut également ajouter les doses d'imprévu attendues par le joueur, puisqu'un jeu qui se maîtrise vite n'est pas amusant. Depuis six mois, les grandes idées de développement se multiplient. Première voie : l'analyse neuronale. La reconnaissance des formes par excellence, déjà utilisée par les instituts de sondage pour reconnaître les téléspectateurs présents devant le téléviseur familial. Comment intégrer cette technologie ? Le plus simplement du monde : une petite caméra se place sur le téléviseur ou le PC et analyse les réactions du joueur. En fonction de cette analyse, le jeu peut changer de direction, s'alléger ou se compliquer. Démoniaque ! Cela dit, il faut se modérer en précisant que ces recherches sont commandées par les grosses compagnies nouvellement arrivées sur le marché, tandis que, chez les éditeurs "normaux", ce genre de détails est géré par un système expert extrêmement complexe appelé "humain compétent", généralement un concepteur de jeux qui connaît bien son boulot. C'est moins vendeur, mais c'est plus efficace. Autre piste de recherche : la voix. Dialoguer avec la console ou le PC, c'est le rêve fou de Sony. Au Japon, avec Vit'c, la société travaille à des modules de reconnaissance capables de piloter l'Histoire. Les réponses servent de point d'analyse au système, qui peut à tout moment peser sur l'orientation de cette dernière.

Enfin, dernier volet : les mondes virtuels. À partir d'un casque et d'une combinaison sensorielle, le joueur entre dans le jeu. Il est alors ballotté dans un univers où chaque geste est analysé en temps réel par les processeurs informatiques. La moindre erreur peut être fatale !

Directement ou indirectement, ces techniques seront probablement utilisées dans les prochains jeux. Pour mémoire, il y a quelques années, tout le milieu des jeux vidéo promettait des jeux conçus entièrement à base d'intelligence artificielle. Aujourd'hui, si certaines routines d'IA sont effectivement intégrées dans quelques jeux, on est très loin des prévisions fantastiques de la presse de l'époque.



Denis Friedmann

"On ne peut pas dire avec précision ce que rapporte réellement un jeu et ce qu'il coûte. C'est une économie de marché qui se met en place".

H - 22

Questions de gros sous

Une fois l'idée et le principe du jeu acceptés, s'engage alors la discussion sur le financement. Première obligation : définir le coût du développement, engager les négociations avec le créateur (avances et droits d'auteur), inscrire le projet dans le planning annuel de l'entreprise pour établir le financement prévisionnel, tant pour les dépenses que pour les recettes. "Il n'est pas facile de parler de règles d'or", explique Denis Friedman, le patron de Psygnosis France. "Rares sont les auteurs qui vivent de leur art. C'est un peu comme pour le cinéma ou la chanson. Ce qu'il est surtout important de voir, c'est l'équilibre de tous. Il est clair que l'éditeur va engager le plus gros des frais en prenant les risques et surtout en ayant la charge d'un financement pendant une, deux ou trois années de développement. Dans le cas d'Ecstatica, le créateur avait déjà développé les outils logiciels pour concevoir les éléments du jeu. C'est un atout de taille. Nous l'avons bien sûr pris en compte dans les discussions financières". Mais en clair, malgré tous nos efforts, nous ne connaîtrons jamais les détails du contrat qui lie les partenaires. Un secret bien gardé, vis-à-vis du public et de la concurrence. Il faut entre quatre et cinq mois pour ficeler le tout, et la signature des contrats viendra sceller l'aventure commerciale. Que le travail commence !

H - 20

De la mise en formes aux innovations

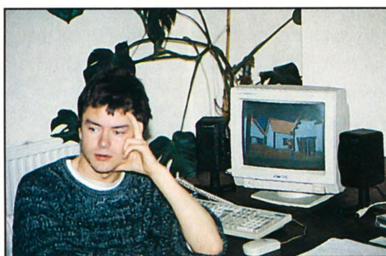
L'idée doit désormais prendre forme. L'éditeur attend du développeur une première ébauche assez complète du jeu. C'est à partir de ce document que seront étudiées les réactions du personnage. Chaque scène devient alors un élément essentiel de l'enchaînement du jeu. C'est la phase de construction, indispensable aux premières maquettes sur écran. "Au départ, il y a une idée un peu floue qui germe dans la tête, avec les grandes lignes du jeu et les méthodes de création", explique Andrew Spencer. "Ensuite, il faut mettre l'idée en forme à partir des éléments graphiques que le créatif va apporter". La mission est confiée à Alain Maindron, un graphiste qui, après avoir suivi une formation à Angoulême, est passé par les studios Disney d'Australie avant de travailler à Londres dans le milieu très fermé de l'animation. Mission d'Alain : créer les volumes et les formes des personnages à partir des idées générales d'Andrew. Alain commence à donner forme aux premières ébauches rapidement crayonnées. Il faut créer les personnages, étudier les formes des mouvements et établir les liens dans l'histoire. "C'est une vision du jeu dans la forme la plus simpliste. Ici, on définit les grandes lignes à qui l'ordinateur donnera vie. Délai moyen de conception : entre deux et quatre mois pour terminer la première base de travail. Les premières données doivent pouvoir évoluer et les premiers dessins ne correspondent pas toujours à la réalité finale. Pour Alain, c'est le travail d'équipe qui donne corps aux dessins.

"Une partie du travail avait déjà été fait lorsque nous avons vu l'éditeur. Nos contacts ont donc été rapides pour permettre au jeu d'être là en saison."



Andrew Spencer

pas du hasard !

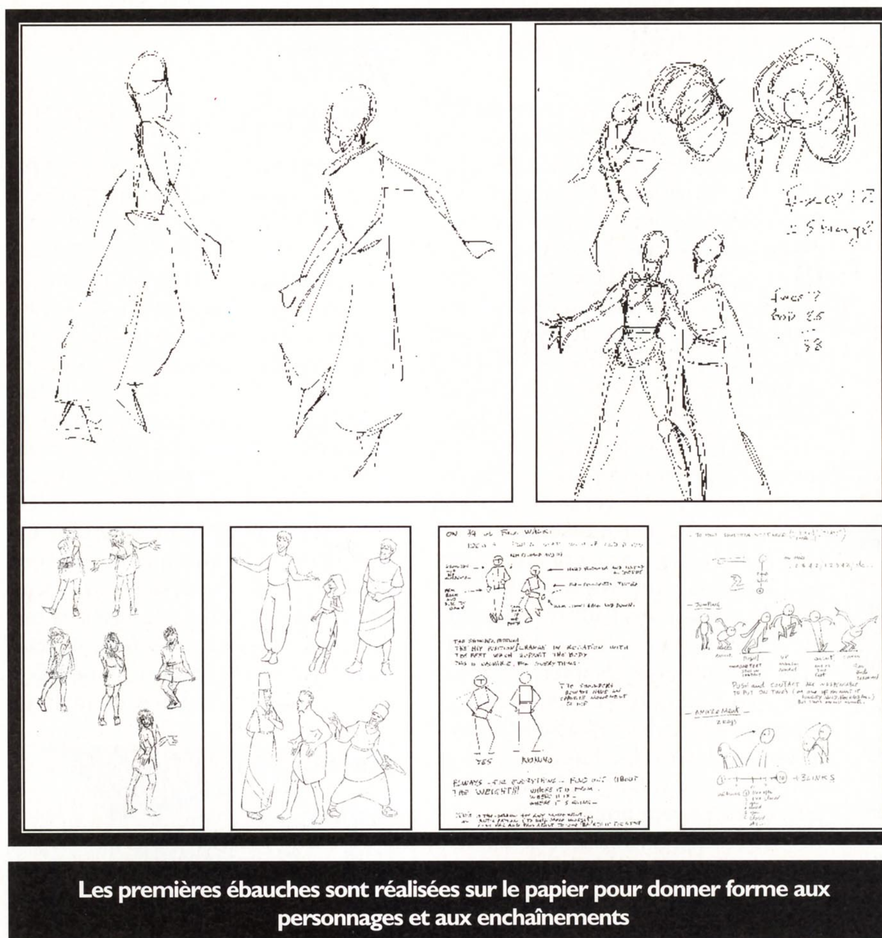


Alain Maindron

Place aux premiers écrans

Sans le travail de base réalisé par Andrew, le lancement d'Ecstatica aurait été sans doute plus difficile. Car toute la force du projet réside dans la préparation logicielle d'Andrew Spencer. Mais avant toute conception, il faut réaliser un storyboard qui reprend, écran par écran, les fonctionnalités du jeu. Chaque action – et son résultat – est ainsi visualisée avant de devenir des écrans de jeu. C'est le travail d'équipe mené par Andrew et Alain qui contribue ainsi à la logique du scénario. Parallèlement au décor, il faut peaufiner les personnages. L'histoire d'Ecstatica se déroule au Moyen-Age, avec des personnages étranges, aux formes rondes et colorées. Un système à base d'ellipsoïdes a été utilisé. Ces fameuses ellipsoïdes permettent la modélisation d'objets en 3D à partir de sphères.

H - 18



Les premières ébauches sont réalisées sur le papier pour donner forme aux personnages et aux enchaînements

ECSTATICA : Pour en savoir plus

Si vous souhaitez avoir plus de détails sur Ecstatica, nous vous recommandons de vous reporter à l'avant-première que nous lui avions consacrée le mois dernier et à l'interview qu'Andrew et Alain nous avaient accordée.

JEU, MODE D'EMPLOI

Comment faire pour vendre un jeu à un éditeur, voilà bien la question que se posent tous les passionnés. Première règle : n'avoir qu'une seule idée mais complète, et savoir la mettre en forme. Inutile de noyer l'utilisateur dans des poupées russes, un scénario simple et évolutif suffit souvent.
Deuxième mission : rédiger clairement et logiquement l'idée. Comme pour un scénario de film, il faut découper l'histoire et associer les éléments du jeu : défense, attaque, circulation dans l'histoire, évolution du jeu.
Une fois le scénario découpé et prêt à être mis en image, c'est au développeur de définir la nature des écrans à créer, des personnages et de l'enchaînement des commandes. Il faut un développeur doué, car un jeu demande une imagination et une qualité graphique à toute épreuve. Le projet ficelé, rien ne vous empêche d'envoyer une disquette de démonstration à un éditeur. Pensez à la sonorisation et à l'enchaînement d'une ou deux séquences.
Il ne vous reste plus qu'à attendre. Mais à ce stade de développement, si vous avez veillé à la qualité de l'ensemble, il serait étonnant que votre téléphone reste muet. Les talents sont toujours les bienvenus ! À ce titre, il est possible que l'éditeur ne soit pas convaincu par votre projet de jeu, mais qu'il souhaite vous intégrer à son équipe.
Si par malheur votre projet ne parvient à séduire aucun éditeur, ne baissez pas les bras : en le menant à terme et en le diffusant via le domaine public ou le shareware, il pourra vous servir de première carte de visite pour aller proposer votre savoir-faire aux éditeurs. Et si ça ne marche toujours pas, alors, oui, il faudra soit devenir éditeur vous-même, soit vous faire une raison (in extenso : vous n'êtes pas bon, ça arrive, lancez-vous dans autre chose !).



400 heures de

H - 16

Pour 100 balles, t'as plus rien

Parallèlement au travail de conception, les financiers ont déjà commencé à travailler sur les résultats potentiels du produit. Ne demandez pas à Denis Friedman ce que rapporte un jeu : l'homme mettra tout son talent au service du flou. C'est un secret d'État, mais il accepte tout de même de livrer quelques éléments : "Nous publions un grand nombre de jeux, sur plusieurs types de support", explique-t-il. "La durée de vie dépend pour beaucoup du type de jeu. Quand la francisation est forte, les coûts de mise à niveau sont élevés. Quand, au contraire, la partie texte et voix est faible, c'est plus simple à diffuser. Aussi, je préfère parler d'équation par famille que de simple rentabilité sur un produit. Quand un jeu se vend 300 F, on sait que 30 % vont au revendeur qui assure la mise en place et la commercialisation. Si on peut considérer que 12 à 15 % (dans le meilleur des cas) vont à l'auteur, il reste environ 150 à 180 F à l'éditeur. Un best-seller vendu à 30 000 exemplaires en France pourrait alors rapporter quelque cinq millions et demi de francs. Il faut retirer de cette somme les frais de développement, les salaires des vingt personnes qui travaillent à l'année pour le bureau parisien, plus les frais de francisation et de distribution". Certes, le bénéfice peut être bon, mais loin d'être exceptionnel au regard de certaines réussites commerciales (NDLR : ça eût payé...). La réussite se fera alors sur le catalogue. Une vingtaine de nouveaux produits par an sont la garantie d'une rentabilité assurée. À condition que tous soient de même qualité et de même réussite commerciale !

VRAI / FAUX

En France, le jeu représenterait, en 1994, un marché de 1 600 millions de francs ?

Faux. Selon les observations économiques, ce serait plus proche de 2 800 MF.

H - 14

Silence, et joue !

"Sans les testeurs fous, il n'y aurait pas de jeu", explique Catherine Jaymond, chargée de la communication de Psygnosis. Ces tests ont lieu à chaque étape de la création. "À tous les niveaux, à chaque étape importante, nous nous engageons dans une phase de test qui intervient d'ailleurs à trois niveaux", poursuit Catherine. "Il faut à la fois tester la jouabilité du produit, mais aussi analyser parfaitement les enchaînements graphiques et commencer à transposer les éléments de la bande son". De fait, toutes ces étapes qui partent des premiers crayonnés que nous avons évoqués, ne peuvent se faire sans logique. "Nous avons choisi des équipes de testeurs qui ne sont pas des fanas du jeu", explique Andrew Spencer, l'âme d'Ecstatica. "Ils ont donc pris en main un produit avec pour seules connaissances le bon sens et la logique de l'utilisateur. Ils ont ainsi pleinement joué leur rôle en nous précisant des éléments de réflexion que nous n'aurions pas eus". Pour mener à bien les centaines de procédures du jeu, quelque 400 heures de tests ont été nécessaires.





H - 12

Non manuel s'abstenir

Voilà le produit au stade de sa finalisation. Le jeu est figé et les dernières adaptations portent sur des écrans à peaufiner ou à revoir, mais qui ne mettent pas en péril l'ensemble du jeu (NDLR : c'est bien souvent une modification de dernière minute qui provoque un bug n'existant pas au moment des versions de test). C'est l'heure du manuel : ce livre d'accompagnement doit être complet et simple à la fois. Son découpage est très classique : présentation générale du jeu, indications techniques pour l'installation et l'optimisation des ressources informatiques, puis les grandes règles du jeu. En final, l'éditeur fournit les réponses aux questions les plus souvent posées par les testeurs. Il précise également la nature des pannes de fonctionnement et aborde les éventuelles adaptations informatiques à engager.
Un manuel doit être lisible, illustré et surtout économique. Le choix de l'impression couleur est rare. D'autant que ce sont souvent les notes prises au fur et à mesure de l'avancée du jeu qui permettent sa rédaction. Rédigé sur ordinateur, il est relu à la fois par les concepteurs et les testeurs. Les chapitres un peu flous sont réécrits. Les images choisies sont intégrées à la



Les Listes de Spielberg

"Si vous voulez fouiller dans les dossiers de Spielberg pour trouver les secrets de sa réussite, vous aurez bien du mal", remarque en souriant Bob Dov, le bras droit du réalisateur pour les produits dérivés. Et de fait, l'art du scénariste est bien caché... dans sa tête. Uniquement. En 1993, Jurassic Park était bien plus qu'un simple film. Les jeux, comme les cassettes vidéo, ont été d'emblée intégrés aux résultats financiers. L'exemple a bien fonctionné et Spielberg sait désormais qu'il peut aller plus loin. Objectif : tourner les éléments du CD-Rom et assurer le doublage en seize langues en même temps que la réalisation du film. Les rushes du long métrage côtoient ainsi les écrans du CD-Rom. Économie de marché. Gain annoncé pour Jurassic Parc : plus de 67 millions de dollars. Le film ne représente plus alors que 30 % du chiffre d'affaires total.

tests ont été nécessaires !



Le luxe au bout des doigts

Savez-vous qu'il existe un code marketing pour faire vendre un boîtier? Le luxe fait partie des critères, tout comme le poids du cartonnage utilisé, les éléments en relief, les stickers holographiques.... La liste est longue. Mises bout à bout, ces astuces destinées à vous faire acheter le produit sont redoutables : elles augmentent de 20 à 40 % la vente d'un jeu et assurent souvent l'image qualitative du produit. Première règle de base : le poids de l'ensemble. Plus un produit apparaît lourd, plus il fait riche. Et il joue un rôle d'autant plus important si le prix total est faible. Ici aussi, la règle du "prix idéal" ou du "prix psychologique" joue à fond. C'est la formule des deux "9", à savoir : 199, 299 ou 399 F. Mais revenons à notre boîte : recouverte d'une cellophane destinée à éviter la disparition des disquettes, elle comporte un maximum d'informations comme l'âge conseillé pour l'utilisation du jeu, un résumé du jeu et surtout la configuration nécessaire pour l'utiliser. D'autres éléments viennent donner un sentiment rassurant : la présence d'un papier recyclé (très écolo), la griffe du développeur, les critiques de la presse....

maquette. Les films d'impression, transmis à un graphiste pour la mise en forme, sont ensuite adressés à l'imprimeur. Dans les versions pour l'Europe, le manuel est rédigé simultanément en plusieurs langues pour diminuer les coûts de fabrication.

H - 10

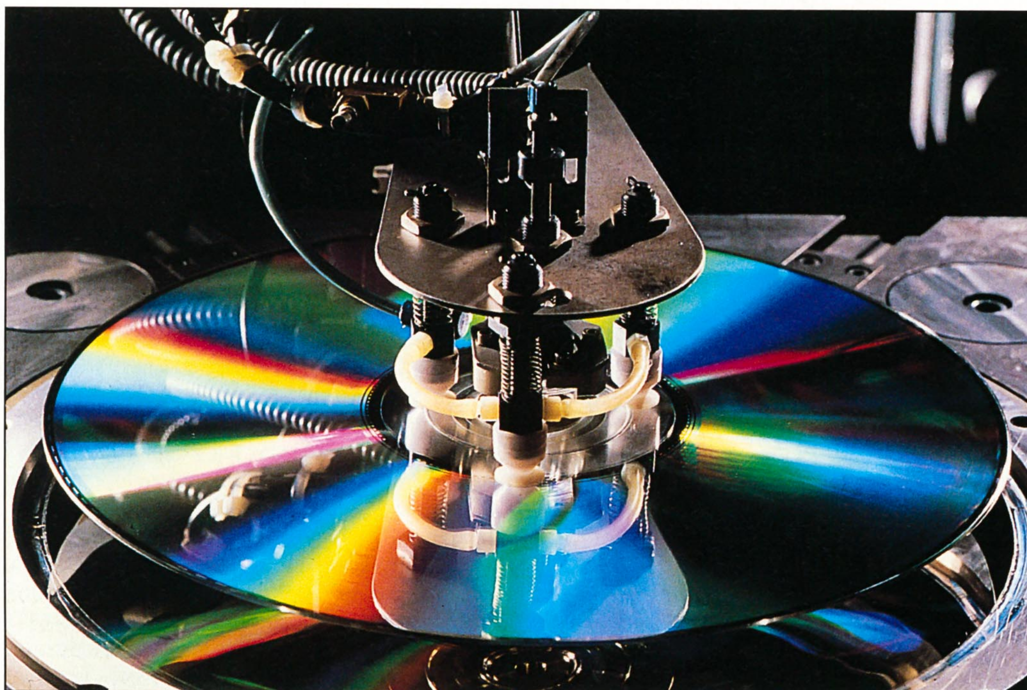
Mise en boîte

Installé en Angleterre, au siège même de Psygnosis, le service création n'a pas la tâche facile. "Nous avons pour mission de concevoir les packagings de tous les jeux édités dans l'entreprise", explique Pat Cain, responsable du service. "La tâche n'est pas simple, car tous les pays ont leur mot à dire et interviennent sur le produit qui sera vendu chez eux". Concrètement, chaque pays recevra de l'Angleterre une proposition de maquette qui reprend un visuel généralement spécialement créé pour l'occasion. Ce dessin d'accroche doit être le plus vendeur possible, et le plus représentatif du dos de l'emballage. En même temps, le lettrage du jeu est soumis à l'approbation des pays. "Il n'est pas rare que nous ne conservions que l'image et demandions à ce que la typographie et la mise en place des éléments soient revus", explique Gilles Mautret, directeur commercial France. "Je n'hésite pas à montrer ces maquettes aux distributeurs qui ont, eux aussi, l'habitude des réactions de leurs clients. En fonction de toutes les informations recueillies, nous demandons à l'Angleterre d'apporter des changements au boîtier". Dans d'autres cas, l'équipe locale travaille sur des boîtes destinées à des opérations de prestige ou des actions commerciales avec de gros distributeurs. Temps moyen de création d'un packaging : entre trois semaines et deux mois. Une fois les maquettes acceptées, les films nécessaires à l'impression partent chez l'imprimeur. Le choix du carton utilisé pour le package a été réalisé au préalable pour l'ensemble des pays. Une décision qui permet de mieux négocier le prix de la matière première.

Thierry Chaupette fait la connaissance de Philippe Duval...



Entre les premières maquettes et le produit final, il y peut y avoir quelques dizaines de propositions différentes. La maquette idéale doit donner envie de jouer tout en offrant un visuel assez fort pour attirer l'œil.



H - 6

Vite, ça presse

Une fois terminé, le jeu, stocké sur disque dur de forte taille, est transféré au presseur chargé de l'éditer en grandes quantités. La fabrication du CD-Rom s'effectue dans une atmosphère totalement exempte de poussière, et dans des conditions de température et d'hygrométrie stable (mesure de l'humidité de l'air ambiant).
Première étape : le "premastering", qui consiste à récupérer les données fournies par le client et à les mettre à la norme CD-Rom ISO 9660. Le format physique du CD-Rom a été conçu par Philips et Sony (YELLOW BOOK) : la surface d'un CD-Rom, observée au microscope, se présente comme une spirale de microcuvettes de la taille d'un micron. Le CD-Rom possède également un format logique, spécifiant l'organisation et la répartition des données ou fichiers sur le disque : ce format logique est décrit dans la norme ISO 9660. Le "premastering" consiste justement à récupérer les données ou fichiers utilisateur, et à les organiser conformément au format logique du disque.
Vient ensuite, le "mastering" qui correspond à la phase de création du "glassmaster" permettant de créer la matrice, à partir de laquelle tous les autres disques seront fabriqués par duplication. Au cours de cette phase, un "laser" grave les informations sur un disque en verre, le "glassmaster" (24 cm de diamètre et 6 mm d'épaisseur). Ce "glassmaster" est recouvert d'une couche de résine photosensible épaisse de 0,12 micron. La gravure s'effectue en commençant au centre du disque et en se déplaçant vers l'extérieur. Une fine couche d'argent est ensuite déposée par métallisation sous vide.
Suit la galvanoplastie. Par électrolyse, une couche de nickel de 300 microns est déposée sur le glassmaster ; la couche de nickel est ensuite séparée du substrat en verre : le négatif du CD à presser est ainsi réalisé, c'est le "stamper". Une nouvelle phase d'électrolyse permet d'obtenir une matrice-mère qui, séparée du "stamper", peut alors être utilisée pour obtenir par la suite d'autres matrices ("stamper fils") pouvant servir ultérieurement au pressage des CD.
Enfin, c'est le temps du pressage. Le CD-Rom est en polycarbonate, matière plastique identique à celle composant le CD audio. La résine de polycarbonate en fusion est injectée entre le moule et un disque parfaitement plan. La matrice imprime ainsi le motif du "stamper" sur le plastique en cours de refroidissement. Une couche d'aluminium de 0,05 micro d'épaisseur est déposée par pulvérisation cathodique sur le CD, afin de le rendre parfaitement réfléchissant. La couche d'aluminium est ensuite enrobée par centrifugation d'un vernis, protégeant ainsi le CD-Rom des agressions extérieures.
Le processus se termine par la sérigraphie du disque, la mise en boîtier automatique avec le livret et la jaquette du CD-Rom, imprimée à partir des films fournis par l'éditeur du jeu.

VRAI FAUX

■ ***Quelque 1 000 personnes vivent du jeu en France ?***

*FAUX : **Avec les points de vente, les éditeurs, les vendeurs spécialisés dans la grande distribution, etc., il y a plus de treize mille personnes vivant du jeu** (estimation cédeuzi onéouelbul © 1994)*

H - 4

La communication commerciale

Ce n'est que six mois avant la sortie du jeu que Gilles Mautret, le responsable commercial, commencera à sensibiliser ses forces de vente. Sa mission se résume en un seul mot : vendre. "Pas si simple", reconnaît-il. "Il nous faut à la fois préparer la mise en place dans les rayons, mais aussi les opérations spéciales que nous allons mener avec de gros distributeurs comme la Fnac, par exemple.
De fait, Gilles Mautret part en campagne pour présenter et mettre en avant son produit. Issu du monde du jeu, ancien acheteur pour un grossiste, il connaît les réactions de ceux qui auront à commander Ecstatica. Il sait aussi comment il devra argumenter pour mettre en avant le jeu et obtenir les meilleurs emplacements du point de vente pour ses présentoirs. Enfin, il n'hésitera pas à emmener avec lui les plus gros revendeurs en Angleterre. Là bas, ils verront en avant-première l'état d'avancée du jeu et ils rencontreront les développeurs. De ces contacts commerciaux naîtront des liens avec l'entreprise.
Une fois ce tour d'horizon réalisé, les premières commandes sont enregistrées. Leur volume donne une bonne idée de l'accueil qui sera fait au jeu.



Gilles Mautret, directeur commercial de Psygnosis France L'action commerciale débute longtemps avant la sortie du jeu. Il faut sensibiliser les équipes de vente et se positionner face à la concurrence

E N°1 DES JEUX VIDEO ET DU MULTIMEDIA DE LOISIRS

joystick

N°54 NOVEMBRE 1994

Ecstatica
L'arrivée en force après 5 ans de développement

THEME PARK & UFO Enfin sur AMIGA
LBA, Inferno, Colonization, Magic Carpet DU TOUT BON !

Commander Blood
UN MÉLANGE DÉTONANT

EXCLUSIF
LA CARTE 3DO
Mettez une console dans votre PC !

UNIQUE AU MONDE 228 pages de jeux vidéo

Internet
C'est quoi exactement ?

SOLUTIONS 7th GUEST & GENESIA

Ecstatica 94

ECSTATICA

LES POINTS FORTS
- Voix digitalisées en Français
- Des décors en 3D avec interaction en temps réel
- Des graphismes époustouflants
- Un gameplay qui permet au joueur d'être le véritable maître d'oeuvre

La communication intervient pour beaucoup dans le succès du jeu.

Voie de passage obligatoire : la presse spécialisée qui donne le coup d'envoi à la vie publique du jeu.

En aval, tout est prêt pour les commandes complémentaires, les demandes de réassort. "Nous gérons très finement les stocks du jeu", commente Gilles Mautret. "Nous devons être immédiatement capables de répondre aux attentes des revendeurs. Bien sûr, il peut arriver que le succès nous bouscule et dépasse toutes nos prévisions. On aime bien cette idée, mais la réalité fait que nous sommes capables de répondre en quelques heures au marché".

H - 2

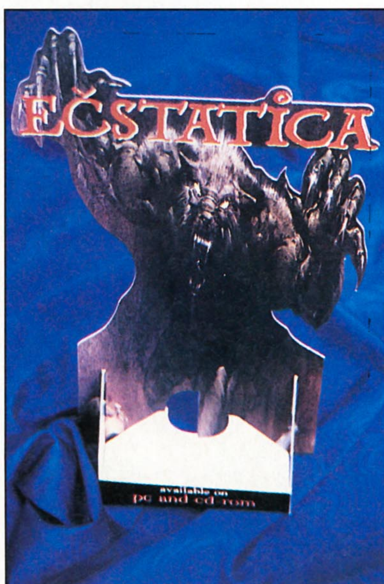
Les contacts presse

Depuis six mois, Catherine Jaymond a commencé à prendre contact avec les journalistes de la presse spécialisée. Le premier communiqué de presse annonce l'arrivée future d'un jeu nouveau chez Psygnosis. "Pas seulement nouveau, mais surtout innovant", ajoute Catherine qui a insisté sur cette spécificité auprès des journalistes. Un mois avant la commercialisation, grande "preview" à Paris pour montrer le jeu. Pas moins de 250 invités pour une centaine de participants dans la salle (NDLR : tous les jeux ne font pas l'objet d'un tel traitement).
Étape suivante : fournir les versions testables aux journaux pour permettre aux articles de sortir au moment où le jeu sera sur les étagères. "La presse spécialisée ne travaille pas comme la presse plus grand public ou la presse orientée informatique", remarque Catherine. "Je dois tenir compte des dates de bouclage (dates auxquelles on ne peut plus rien ajouter ou retirer du journal qui part à l'imprimerie) pour fournir les informations. J'ai aussi des journalistes généralistes qui m'appellent spontanément, parce qu'ils font un sujet sur les jeux ou sur les joueurs...". L'information est généralement très détaillée, car l'attaché de presse parle le plus souvent à des spécialistes : "Nous avons des journalistes très au fait de ce qui existe sur le marché", détaille Catherine. "Dans le cadre d'Ecstatica, nous avons mis en avant la qualité graphique, l'innovation et le plaisir de jouer avec ce jeu. Les tests permettent ensuite aux journalistes de se faire leur propre opinion".

HEURE - H

La mise en place

Arrivés chez le fournisseur, les jeux sont immédiatement "shippés" (envoyés) aux revendeurs. La PLV (publicité sur le lieu de vente) s'accompagne aussi de stands destinés à la vente du jeu. Tout est préparé des semaines auparavant, afin que le montage de l'ensemble soit d'une grande simplicité. Pour Gilles Maufret, c'est la fin du compte à rebours. Le début des premiers résultats "grandeur nature". Un tour dans les gros points de vente dès la première journée, des contacts téléphoniques avec les vendeurs ; comme pour un film : on prend le pouls de la vente. Bien sûr, la commercialisation n'est pas immédiate, foudroyante comme pour une cassette vidéo, mais les premiers indices ne trompent pas. Ce sont eux qui donneront la température.



H + 1

Le service après-vente

"Nous avons près d'un petit mois sans réel volume d'appel sur la "hot-line" du jeu", remarque Gilles Mautret. "A priori, les clients essaient d'abord de s'en sortir tout seuls avant de nous contacter". Les questions sont les plus souvent techniques. Un jeu sur CD demande un minimum d'adaptation à l'univers informatique. "Nous essayons d'être compatibles avec la plupart des machines du marché, mais nous ne pouvons pas affirmer que nous sommes capables de gérer toutes les cartes vidéo, toutes les cartes son, etc".
Une fois passées les premières questions techniques, il faudra subir l'assaut de tous ceux qui veulent aller plus loin. Astuces de jeu, mais aussi conseils sont alors prodigués par l'équipe de la "hot-line" qui n'hésite pas à renvoyer au besoin les utilisateurs sur les revues spécialisées et leurs serveurs pour connaître les subtilités du jeu. Deux ans après, si le jeu est encore en rayon, il y aura toujours quelqu'un pour dépanner l'utilisateur. C'est la qualité du service après-vente qui fait la réputation d'un jeu et de son éditeur.

L'opération commerciale est désormais engagée. C'est d'elle que dépend la réussite du produit. Il faut maintenant laisser du temps au produit pour séduire le public. De l'information à la promotion via les boîtes ou la doc, chaque intervenant a fait de son mieux pour que cette mise en place soit un succès. Résultats des courses dans quelques semaines. Déjà un jeu chasse l'autre, et la saison est loin d'être finie.

VRAI FAUX

Le piratage coûte près de 340 MF par an aux éditeurs ?

VRAI : Et les chiffres sont à la hausse, ce qui inquiète les éditeurs. Heureusement, l'édition sur CD devrait freiner sensiblement le piratage.

Avec 500 000 lecteurs de CD, fin 1994, la France est le pays d'Europe le plus équipé ?

FAUX : L'Allemagne vient en tête avec 670 000 lecteurs, suivie par l'Angleterre et ses 600 000 postes.

Le pressage d'un CD de jeu à 10 000 exemplaires coûte moins de 5 F ?

VRAI : La fabrication d'un CD est finalement à peine plus chère qu'un jeu de disquettes.

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES TOPS PC/CD ROM MICROMANIA

NOUVEAU LITTLE BIG ADVENTURE







N°1 Certainement le jeu de l'année ! Par les auteurs d'Alone in the Dark ! Avec ses graphismes en haute résolution et ses voix en français, cette aventure pleine d'humour vous fera visiter un monde gigantesque et féerique.

NOUVEAU MAGIC CARPET







N°2 Les auteurs de Populous sont de retour et font très fort : du haut de votre tapis volant, vous survolez votre pays, combattez monstres et magiciens et acquérez de nouvelles armes et compétences. Un simulateur original et une idée géniale !

NOUVEAU WING COMMANDER 3





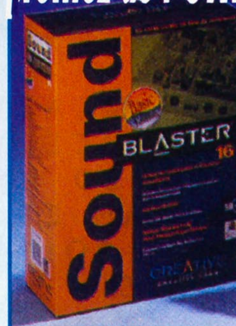


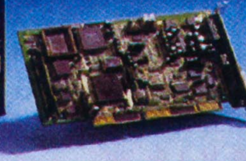
N°3 Dernier volet de la série culte, WC III s'annonce d'emblée comme un événement ! Bénéficiant pou sa réalisation du budget d'un véritable film, tout y est : véritables acteurs, images de synthèse, scénario béton, jouabilité parfaite et surtout beaucoup de fun. Merci Origin !

SERIE LIMITEE & EXCLUSIVE MICROMANIA !
Comprend 1 vidéo du Making Of, 1 T-Shirt WC 3, 1 CD musique, 1 CD de présentation du jeu et 1 Poster, le tout dans une superbe boîte film en métal !

LES OFFRES SPÉCIALES

Equipez-vous d'une CARTE SOUND BLASTER
et profitez de l'Offre Spéciale Micromania en magasin !











Un CD Démo jouable GRATUIT*
avec l'achat d'un jeu PC CD Rom ou PC
Nascar, Lost Eden, Kyrandia 3, Creature Shock, King Quest 7 ...

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 7 janvier 95 dans tous les magasins Micromania.

NOUVEAU KING QUEST 7







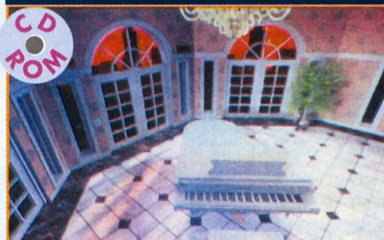
N°4 Voici la suite du best-seller de Sierra. Des graphismes encore plus beaux, des sprites plus grands vous feront apprécier ce nouveau scénario de Roberta Williams au style de dessin animé.

DRAGON LORE — NEW



N°5 Un célèbre jeu d'aventure pour le PC Compatible. Un scénario béton, toutes les images créées à partir de 3D Studio, une animation parfaire : l'équipe Cryo a tenu ses promesses.

UNDER THE KILLING MOON



N°6 Un grand jeu de l'équipe Access. Une véritable aventure interactive réalisée grâce aux moyens les plus modernes de la programmation pour une véritable sensation d'incarner les héros de l'histoire.

NASCAR — NEW



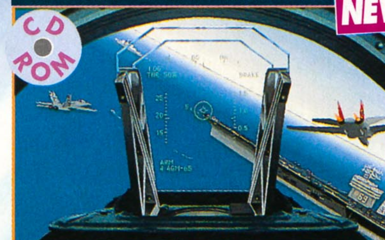
N°7 Tant attendu, après Indycar, Virgin vous propose de participer aux légendaires courses de Nascar. La vitesse de l'animation et la qualité des graphismes texturés font de ce jeu un incontournable hit, réservé aux fous du volant !

CREATURE SHOCK — NEW



N°8 Assistez avec ce jeu à une nouvelle révolution dans le domaine des shoot em up sur PC CD Rom ! Creature Shock est entièrement en image de synthèse, l'interactivité et la jouabilité exceptionnelles promettent des heures de plaisir et d'action.

U.S. NAVY FIGHTERS — NEW



N°9 Voilà un soft qui va enchanter tous les mateurs de simulateur de vol ! Tout y est : un grand nombre de missions, une jouabilité parfaite (avec un manche à balai), des graphismes texturés ou utilisant les technqiues d'ombre de Gouraud. N'hésitez pas, prenez les commandes de votre chasseur et foncez !

KYRANDIA 3 — NEW



N°10 Incarnez le bouffon Malcom dans le 3e volume de cette fabuleuse Saga ! Un jeu d'aventure bourrée d'humour, tout en français, textes et paroles ! De plus des séquences cinématiques en 3D d'une grande qualité apportent un réalisme stupéfiant à l'aventure.

ARMORED FIST — HIT



La dernière simulation de char d'assaut réalisée par Novalogic, les auteurs de Comanche ! Le simulateur par excellence grâce à la technologie révolutionnaire de "Voxelspace".

ECSTATICA — HIT



Psygnosis nous gâte et nous a préparé une véritable merveille ! Vous ne pourrez pas résister à ce jeu d'aventure à l'ambiance féerique et sauvage. Le plus étonnant vient des graphismes qui bénéficient d'une nouvelle technique d'animation en 3D, qui rend les personnages presque réels.

PASSEZ À LA GÉNÉRATION 32 BITS AVEC

la Nouvelle Console 3 DO Panasonic Européenne

3DO

Panasonic

R·E·A·L
3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER
FZ-1

2990 F
+ le jeu Megarace
+ 1 Control Pad

MEGARACE

Une nouvelle console aux caractéristiques exceptionnelles !

Console 3DO Panasonic Européenne (PAL - Péritel)

- **CPU** : 32 Bits Risc 12,5 MHz
- **Animation** : 64 millions de Pixels/seconde
- **Affichage** : 640 x 480 en 16 millions de couleurs
- **Son** stéréo 16 Bits
- **CD Rom** double vitesse
- **Compatible** : CD Audio, CD Photo, CD Digital, Vidéo avec la carte FMV.

MICROMANIA

NOUVEAU

Ouverture de 2 magasins MICROMANIA
- **Centre Commercial Les Ulis 2**
- **Centre Commercial Euralille**

NEW **GEX**

STREET FIGHTER 2 NEW

NEW **REBEL ASSAULT**

Déjà plus de 30 jeux 3DO à moins de 400 F

NOUVEAU

Venez découvrir la 3 DO Blaster pour votre PC chez Micromania !

3DO BLASTER

LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA LES ULIS 2 NEW
Centre Cial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA EURALILLE NEW
Centre Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59000 Lille
Tél. 20 05 57 58

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V - Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Cial des 4 Temps - Niveau 2 - RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile - Niveau -1
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 - Face sortie Métro - 69000 Lyon
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Centre Cial de Villeneuve d'Ascq - Rez-de-chaussée
Tél. 20 05 57 58

Ouverture des Magasins Micromania les dimanches 11 et 18 décembre !!

LES NOUVEAUTES D'ABORD
La Mégacarte
THOMAS JORDAN
101204
MICROMANIA

3615 MICROMANIA Tout le catalogue des jeux !!

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !!

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 7 janvier 95

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

J19 Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

Nom ....
Adresse ....
Tél. ....
Code postal .... Ville ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration ...../.....
Signature :

Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 9h à 19h le samedi

Règlement : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux : ☐ 3DO ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Super Nintendo



LES SORTIES DU MOIS

VU À LA FNAC ET RECOMMANDÉ PAR JOYSTICK :



DELTA V DE BETHESDA SOFTWORKS SUR PC. TESTÉ DANS JOY N° 51
De l'arcade à l'état pur, avec des techniques d'animation au top niveau. Aux commandes d'un vaisseau virtuel, vous devez vous infiltrer dans un réseau de communication pour y détruire une pléiade d'intrus hostiles. Tel Luke Skywalker, foncez à pleine vitesse et nettoyez l'immense couloir. Impressionnant !



TRANSPORT TYCOON DE MICROPROSE POUR PC & PCCD. TESTÉ DANS JOY N° 55
Un jeu génial dans lequel votre but consiste à créer et à diriger une entreprise de transport. Bus, camion, avion, bateau, train, tous les moyens sont bons pour relier les différents lieux importants. La concurrence est rude, mais le challenge passionnant. C'est, qui plus est, très bien réalisé et en SVGA.



ARMORED FIST DE NOVALOGIC POUR PC & PCCD. TESTÉ DANS JOY N° 54
Les auteurs de Comanche ont adapté leur moteur 3D à une simulation de char. Le résultat : un environnement entièrement mappé bougeant en temps réel et agrémenté de séquences en images de synthèse. Hélas, le graphisme trop pixellisé offre un résultat moyen. Restent les missions pour la plupart intéressantes.



PGA TOUR GOLF 486 D'ELECTRONIC ARTS POUR PCCD. TESTÉ DANS JOY N° 54
Ceux qui pensaient que Links Pro 386 resterait à jamais le plus beau jeu de golf, se trompent. Une interface plaisante, un graphisme exceptionnel, la dernière mouture de PGA a de quoi en séduire plus d'un. Ce soft en CD comporte trois parcours présentés sous la forme de mini-films. Les amateurs seront comblés



FIELDS OF GLORY DE MICROPROSE POUR AMIGA 500 & 1200. TESTÉ DANS JOY N° 55
Waterloo, Austerlitz, ça vous dit quelque chose ? Des batailles napoléoniennes, bien sûr. À l'instar de ce grand empereur, élaborez votre propre stratégie et dirigez les attaques de vos soldats. Un wargame magnifique d'un concept novateur et résolument passionnant. Attention, car c'est un peu lent sur un A500.

Vous pouvez assister, chaque mercredi, à la FNAC Micro (71, boulevard Saint-Germain, Paris 5e), à une présentation par Joystick de nouveaux jeux sur grand écran. Pour plus d'infos : 3615 JOYSTICK.

Zappez ou craquez !

Nous, les fanas de loisirs informatiques, sommes dépassés par les événements.
Il y a encore peu de temps de cela, un passionné de jeux pouvait garder un œil sur l'ensemble de la production. Le concept "jeu vidéo", c'était posséder une machine capable de recevoir des programmes qui arrivaient plus ou moins au compte-gouttes. Chaque sortie consolidait un marché fragile, comme au début des magnétoscopes où quelques fanas pouvaient s'amuser à "se procurer" systématiquement tout ce qui sortait dans le commerce.
Maintenant, on ne parle plus de marché mais d'industrie. De même qu'un cinéphile n'est plus en mesure de voir tous les films existants, l'amateur de jeux est obligé de restreindre ses choix ou du moins de les cibler plus qu'avant.
Même si l'on est encore loin de l'époque où l'ordinateur sera complètement intégré à la vie domestique, au même titre que la télé ou la chaîne Hi-Fi, le jeu vidéo va dans cette direction. Afin de définir cette nouvelle façon d'aborder la chose, on a même inventé un concept suffisamment flou pour regrouper tous les genres : le Multimédia.
Cela dit, l'accroissement de l'offre pose problème. Où trouver le temps d'utiliser tout ça ? En ce qui me concerne, comment amortir l'achat de Cinémania, Axis, LBA, Esctatica, Space Simulator, Under A Killing Moon et Capitaine Blood, sachant par ailleurs que je suis toujours partant pour voler quelques heures avec Flight Simulator 5, passer un moment avec Shanghaï, configurer mon bureau Windows, trafiquer mes photos de vacances avec CorelPaint, programmer une macro-commande révolutionnaire pour Word 2 et faire un tour sur Compuserve ? Je vis quand, moi ? (ça pourrait être pire, je ne suis pas abonné à Internet !).
Les logiciels sont de plus en plus chers parce que de plus en plus complexes, et par là même de plus en plus attractifs.
Curieusement pourtant, je sais qu'une vie complète ne me permettra pas de lire tout ce qui aurait pu m'intéresser ni rencontrer les millions d'amis potentiels qui vivent sur terre, et ça ne m'empêche pas trop de dormir.
Alors, pourquoi ne puis-je aussi sereinement faire abstraction d'une partie de la production actuelle ?
On pourrait penser que la presse est responsable de cet état de frustration permanente, parce qu'elle se fait l'écho du "tout nouveau, tout beau".
Je crois plutôt que la presse spécialisée est là pour aider l'utilisateur à s'y retrouver. Gardez ça en mémoire lorsque vous lisez Joystick.

MOULINEX

SOMMAIRE DES TESTS

DRA

Quand Cryo nous livre l'une de ses créations, on sait d'avance que l'on va s'en prendre plein les mirettes. En plus, Dragon Lore est la première incursion de l'éditeur français dans le genre jeu de rôles médiéval-fantastique. Montez sur le dos du dragon, on décolle...

PC CD-ROM

GON LORE
Le vol du dragon



IANSOLO

Il y a moult siècles déjà, nous dévoilions les premiers graphismes de Dragon Lore (d'ailleurs, à l'époque, ça s'appelait Dragon Tales). C'est pas cryo-able : le bébé est enfin arrivé, juste à temps pour les fêtes de Noël. Il est beau, il est gros (2 CD) et va nous tenir chaud pendant les longues nuits froides où il ne fait pas bon mettre même un orque dehors.

Car que deviendrons-nous sans Cryo ? Ouaip, on se le demande. Où se procurer des châteaux-forts gothiques, des dragons qui survolent des paysages perdus dans les brumes et puis des chevaliers et des lutins et des magiciens et... Hein ? Pendant que le Père Noël se les gèle dur dans le blizzard, on va pouvoir rester scotché des heures durant devant Dragon Lore, à rejouer le parcours initiatique de l'apprenti chevalier dans un univers médiéval-fantastique spécialement créé pour nous. La vie est belle !

C'est comme l'intro qui est magnifique, longue (quatre minutes) et plante d'emblée le décor. Vous êtes Werner Von Wallenrod, de la lignée des chevaliers Wallenrod, grands dompteurs de reptiles et amateurs de shorts écossais. Il y a dix-huit ans, votre père siégait à la tête du conseil des chevaliers dragons. C'était le bon temps. Vous alliez pouvoir hériter du château à papa et vous la couler douce entre deux, trois dragons et une princesse (ou l'inverse). Zarma ! l'infâme Diakonov en avait décidé autrement. Fort du pouvoir de la magie noire, il invoque une tripotée de monstres pas commodes, et trouve rien de mieux à faire que de piquer la place à papa. On ne donne pas cher de votre tête de chérubin encore emmailloté dans ses langes. Diakonov voudrait bien se débarrasser définitivement d'un rejeton qui sera gênant, une fois en âge de tenir une épée. Comme dans les meilleurs scénarios du genre, votre père vous confie à un brave paysan qui vous emmène, tel Moïse, dans sa maison perdue loin des affres du pouvoir. Les dix-huit années suivantes, vous les passez à la campagne, goûtant la vie saine mais sans sel d'un bouseux mal dégrossi. Seulement voilà, vous venez de découvrir que votre PC est muni d'un lecteur de CD-Rom et d'une souris. Et ça, ca change tout !





Hola, tout doux, mon mignon ou tu vas goûter de mon acier.













LE VOL DU DRAGON

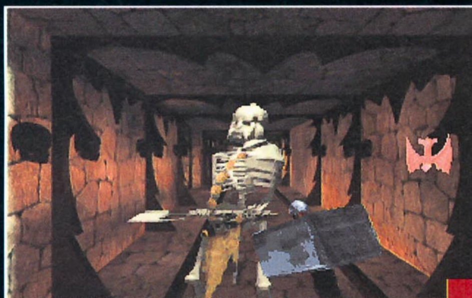
"Vindiou, Werner, va donc traire la Daisy !"

Le jeu démarre alors que vous êtes encore occupé aux tâches tranquilles de la vie à la ferme. "Et va donc me piocher le champ ! Et puis, après, tu me couperas une bonne vingtaine de bûches". Le vieux paysan est bien gentil, il s'est occupé de vous pendant toutes ces années, mais il commence à vous les briser menu avec ses activités à la noix. C'est que le sang impétueux des Von Wallen-machin coule dans vos veines ! Il vous faut de l'action, des combats et des belles à délivrer. Peine perdue, ca commence comme un simulateur de cow-boy. Une fois que vous avez compris que le mec en kilt, qui aiguise son couteau devant vous, n'est pas un ennemi, ni un copain de Jean-Paul Gaultier mais votre tuteur, vous lui cliquez sur la trombine et il vous demande d'aller traire Daisy, la vache. C'est pas glorieux, mais c'est une manière comme une autre de faire connaissance avec l'interface du jeu. Vous partez à la recherche du ruminant. Après quelques tâtonnements et une rencontre mouvementée avec un chien enragé grand comme un cheval, vous y voyez un peu plus clair. Faut trouver un os pour le donner au clébard. Du coup, on peut récupérer un bol qu'on ramène au tonton en kilt. Vous avez plus qu'à traîner la Daisy aux pâturages et l'attacher avec la corde qui était planquée dans la maison. Pas compliqué ! Du coup, le vieux crache le morceau. Il vous explique qui vous êtes, vous remet la bague frappée aux armes de la famille des Wallentruc, et un joli sifflet. Il vous conseille d'emporter avec vous tout ce qui peut s'avérer utile, et d'aller au château des Von Wallenrod. Pas la peine d'insister : il n'en dira pas plus. Dans la maison, on ramasse tout ce qui traîne : bouclier en bois, armure en cuir, gourde, soufre, silex, et l'aventure commence. Eh bien, il va en passer du temps et des clics de souris avant que vous ne voyiez les premières tours du château !

1,2 Go d'images de synthèse

Le moins que l'on puisse dire, c'est que les graphistes de Cryo sont tombés dans un baril de 3DStudio quand ils étaient petits. Dragon Lore a été entièrement réalisé avec le logiciel d'images de synthèse d'Autodesk. La plupart du temps, le jeu est en vue subjective, c'est-à-dire que vous découvrez le décor environnant comme si vous étiez à la place du héros. Tout autour de vous, les paysages modélisés et calculés avec 3DStudio sont vraiment sublimes. Cette technique offre une richesse de détails très poussée (textures des rochers, des arbres, ciel crépusculaire, effets de brume...), et un soin particulier a été accordé au réglage des éclairages pour renforcer les ambiances. Dans certains lieux, on se croirait même dans "Myst", c'est pour dire la qualité des graphismes. Et tout n'est pas situé en extérieur, puisqu'on peut pénétrer dans des constructions plus variées les unes que les autres. Évidemment, on peut se déplacer dans cet univers de synthèse : le mouvement s'effectue en "case par case", technique héritée des bons vieux jeux de Donjon. Pourtant Dragon Lore innove pour ce qui est des rotations. Le personnage que vous contrôlez peut faire huit rotations autour de lui-même, au lieu des traditionnelles orientations sud, est, nord, ouest. Imaginez donc toutes les différentes vues qu'il a fallu calculer et stocker pour chaque position du héros ! On comprend qu'il faille deux CD-Rom pour faire tenir ce petit monde. Par contre, on ne peut pas se déplacer n'importe où : certaines zones en marge de la zone de jeu sont inacessibles. Mais ne demandons pas l'impossible.


On va mener la vache aux pâturages.







MORT AUX STREUMS !







Pour aller d'un lieu à un autre, viennent s'intercaler des animations continues. Ces animations sont aussi très belles, et on peut toujours les abréger d'un clic de souris une fois qu'on s'est lassé. À d'autres moments du jeu, des animations seront utilisées pour illustrer le résultat d'une action ou d'un combat. C'est l'occasion de vous admirer en situation dans les décors : vous êtes si chou avec votre kilt écossais et votre crête de cheveux rouges !
Et les petits copains ? Les personnages et monstres que l'on rencontre dans Dragon Lore ont également été conçus et animés avec 3DStudio. Ils sont ensuite rajoutés en superposition sur les décors. Le résultat est meilleur que ce qu'on a pu voir jusqu'alors, car les sprites des personnages sont de grande taille. Pourtant, quand ils sont un peu près, on a droit à l'inévitable effet de pixellisation. Si vous avez une solution pour y remédier, adressez-vous à Cryo : moi, je me contente juste de critiquer !

Force ou Sagesse?

De beaux graphismes ne seraient rien sans une ambiance sonore à la hauteur. Les bruitages fourmillent dans Dragon Lore : cris d'oiseaux, bruissements d'insectes, ruisseau qui coule..., sans compter les monstres que vous combattez et qui s'expriment au mieux de leurs moyens (enfin, au début, parce qu'avec moi, après trois, quatre coups de massue, ils perdent bizarrement de leur conversation). Lorsque vous rencontrez des humains, on a droit à des voix digitalisées en anglais ou français avec ou sans sous-titres, selon l'option choisie à l'installation. Ici, le bilan est un peu mitigé, car dans la version française, les doublages sont de qualité inégale. Certaines voix sont très réussies (Diakonov, Artus d'Eruyndyll, le lutin...) alors que d'autres sont un peu "décalées" (le dragon du tombeau a une voix un peu ridicule, quant à Fomar Thain, c'est... euh..., enfin, vous verrez bien). C'est pas grave, puisqu'on peut toujours se mettre en anglais avec sous-titres. Lors des discussions, les personnages apparaissent en plein écran sans aucun effet de pixellisation, c'est très joli.
Après avoir réglé l'épisode de la vache, on va passer aux choses sérieuses. Un autre "chien grand comme un cheval" vous barre pourtant le chemin. Deux solutions surgissent à l'esprit : la méthode dite "bourrine" où on élimine le bestiau avec la hache de guerre, ou l'épée torsadée trouvée dans le jardin de la maison du vieux. Seconde méthode : on se souvient du sifflet (les ultra-sons, vous connaissez ?) et on se débarrasse en douceur de médor. Voilà en résumé la philosophie de Dragon Lore. En effet, vous rencontrez plus loin un chevalier du dragon, Chen Lai, qui vous explique que lors de votre quête vous aurez souvent la possibilité de choisir entre la voie de la Sagesse/Pitié ou celle de la Puissance/Force. Si vous optez pour la Force (tiens, voilà une sale bête, j'm'en vais la buter de ce pas), vous perdrez alors son soutien. "Mais qu'est-ce qu'il m'embrouille, le Samouraï ? Chuis pas ici pour faire du tourisme ! J'vais me bastonner tous les streums du jeu, si ça me fait plaisir ! Oh, l'autre..." Eh bien, non pas du tout. Figurez-vous que, juste à côté de là, se trouve le cercle de pierre où apparaissent des images des chevaliers du dragon. En permanence, lors du jeu, vos actions sont scrutées et une balance détermine votre alignement entre la Sagesse et la Puissance. Les douze chevaliers vont voter pour décider si vous méritez de faire partie des leurs. En fonction de votre alignement, tel ou tel chevalier vous accordera ou non sa voix (car ils ne se rangent pas tous du côté de la sagesse). Actuellement, dans le cercle de pierre vous voyez les images des chevaliers dont vous avez le soutien. Eh oui, va falloir être un peu plus diplomate. Chaque fois que vous rencontrez un nouveau chevalier, il vous présentera sa manière de voir les choses : il faudra bien tout noter pour préparer son élection. Dragon Lore n'est donc pas linéaire, puisqu'il y a plusieurs moyen de parvenir à ses fins. Dans tous les cas, il faut réfléchir à deux fois avant d'user de la manière forte. Mais rassurez-vous, certaines créatures sont vraiment intraitables et seul le fer et le sang seront des solutions à leur mesure.
La tête encore truffée de ces histoires de Bien et de Mal, vous continuez votre progression dans l'univers baroque de Dragon Lore. On retrouve le principe fondamental du jeu d'aventure, où il faut ramasser des objets qui servent ensuite à ouvrir un passage, à obtenir d'autres

VRAI FAUX

Cette année, Noël tombera entre le 24 et le 26 décembre.
VRAI
D'après des sources bien informées, la date du 25 aurait même été avancée.
La rédaction de Joystick tient tout de même à préciser que cette information est à prendre au conditionnel, un changement de dernière minute pouvant toujours intervenir.

DES LIEUX MAGNIFIQUES





L'inventaire du héros : on peut porter jusqu'à 21 objets différents.

objets, à fabriquer une arme par assemblage de plusieurs objets... c'est bien simple, il y en a partout. On trouve même un livre de magie qui permet de lancer des sorts en composant la bonne succession de runes. Et hop ! une belle boule de feu... Dragon Lore est vaste, les lieux visités et les personnages rencontrés (plus d'une trentaine) sont variés : de longues heures de jeu en perspective. Certaines énigmes sont même un peu tirées par les cheveux, mais je vous connais : vous êtes tous un peu maso et vous préférez les trucs qui prennent bien la tête plutôt que les aventures que l'on termine en deux soirées !



Magnifiques décors et personnages en images de synthèse
Scénario non-linéaire
Durée de vie

\-

Manque de finition : bruitages, interface perfectible, les animations ne s'adaptent pas à la vitesse de la machine.

Une interface proche de la perfection

À l'installation, Dragon Lore propose de grignoter 8, 16 ou 28 méga-octets sur votre disque dur : le plus, le plus rapide évidemment. Le jeu est recommandé pour un 386 DX33, mais un 486 avec lecteur de CD-Rom double vitesse me semble l'idéal. À ce prix, les accès au CD sont très discrets et rien ne vient ralentir votre progression dans les décors. Par contre, les animations sont jouées sans tenir compte de la vitesse de la machine : c'est correct sur un 486 DX33 et carrément trop rapide sur un Pentium.

Toute l'interface de Dragon Lore se fait à la souris, et c'est quasiment parfait. Le curseur représente un petit dragon rose animé (il a bu le zébu) qui change d'animation en fonction de l'action possible. Quand vous placez le curseur au-dessus d'un objet qu'on peut ramasser, le dragon fait mine d'avaler quelque chose. Ou bien, quand on peut déclencher une interaction avec un élément du décor, un marteau apparaît dans la gueule du dragon. Il suffisait d'y penser. Sauf que parfois, on s'embrouille un peu : on veut utiliser un objet, et pof ! le voilà qui s'envole parce qu'en fait on l'a lancé. Après, bonjour pour le retrouver ! À moins qu'il ne soit tombé sur la tête d'un autre personnage : du coup, l'autre se sent agressé et il vous tombe dessus pour se battre. Sinon, on clique avec le bouton gauche pour indiquer dans quelle direction on veut se déplacer. Quand on a une arme à la main, c'est le bouton droit qui servira.

Mais c'est que j'ai oublié de vous parler des combats, moi ! Lorsque vous tenez une arme, elle apparaît dans la vue plein écran (un peu comme Doom, sauf que ici ce sont des armes blanches : épées, masse d'armes...). Il suffit alors de gigoter la souris en appuyant avec le bouton droit pour voir son bras s'animer dans toutes les directions avec l'arme qui suit. C'est très joli, même si on a parfois des ralentissements quand l'adversaire décide lui aussi de gigoter dans tous les sens. Avec un peu de pratique, on ajuste mieux ses coups, surtout que certaines bestioles évitent ou contrent vos attaques.

Comme dans tout bon jeu de rôles qui se respecte, on a à sa disposition un inventaire qui rassemble les objets ramassés par Werner Von Duchmol. On y accède par un clic droit dans le coin supérieur gauche de l'écran. Il va sans dire que l'on s'y retrouve parfois sans le vouloir lors des combats. Dans cet écran, on peut également consulter les statistiques du héros (vie, mana, alignement entre Sagesse et Force), choisir l'arme active ou utiliser et fabriquer des objets. La totale !

EDITEUR : Mindscape (16) 99.79.66.48 • NOTICE : VF
NOMBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIG : 486 SX33 avec 4 Mo de RAM et 590 Ko de mémoire conventionnelle, Sound Blaster, Sound Blaster 16, Sound Blaster Pro.

tips

- Allez, on vous met le pied à l'étrier pour démarrer en douceur :
- 1- Cliquez sur le vieux pour qu'il vous donne la mission.
- 2- En sortant, prenez le chemin de droite pour aller aux paturages tout au fond. Prenez l'os dans le petit abri.
- 3- Revenez à la maison et prenez le chemin de gauche. Donnez l'os au chien qui libere le passage. Allez ramasser le bol dans la grange.
- 4- Donnez le bol au vieux paysan et rentrez dans la maison pour y prendre la corde.
- 5- Allez chercher la vache (chemin de gauche). Utilisez la corde sur la vache pour la mener jusqu'aux paturages.
- 6- Cliquez avec la corde sur l'arbre à coté de l'abri pour attacher Daisy.
- 7- Allez voir le vieux qui vous explique l'histoire. Ramassez tous les objets dans la maison et dans le jardin (épée torsadée, marteau de guerre).
- 8- Utilisez le sifflet pour passer le second chien.
- 9- Débrouillez-vous tout seul, maintenant !

Discussion express avec Rachid Mekaoui, graphiste 3DStudio sur Dragon Lore

JOYSTICK: En voyant la somme d'images que contient Dragon Lore on est un peu estomaqué. Vous avez utilisé des maquettes pour les personnages ?

RACHID: Le projet a pris plus d'un an, et c'est vrai que nous n'avons pas chômé. Tout a été réalisé avec 3DStudio, y compris les décors pour lesquels nous nous sommes servis du module IPAS : Silicon Garden. Les personnages ont été calculés sur l'équivalent d'un fond bleu. Nous avons pris soin de choisir les mêmes caméras, angles et éclairages que les décors qui allaient les accueillir, afin d'améliorer l'incrustation. Nous étions deux à travailler sur les personnages. Nous sommes partis de dessins réalisés par un artiste de bande dessinée : Olivier Ledroit. Il y a une trentaine de personnages avec près de 400 animations par personnage. Il fallait prendre soin que les personnages ne sortent pas du cadre, tout en ayant les mouvements les plus amples possible.
Sinon, il y avait trois autres personnes qui réalisaient les décors, dont une exclusivement détachée aux éclairages, aux mappings et aux ambiances.

JOYSTICK: Vous ne pensez pas vous tourner vers des logiciels comme Softimage sur Silicon Graphics ?

RACHID: En fait, 3DStudio nous donne entière satisfaction. Nous avons des stations Silicon Graphics chez Cryo, mais 3DStudio couplé à un PC constitue une solution beaucoup plus souple. Le modeleur est très complet, et le fait de disposer d'un ensemble de fonctionnalités plus limitées permet de mieux maîtriser l'outil. Nous avons dû expérimenter et trouver de nouvelles ruses pour utiliser 3DStudio à fond.

JOYSTICK: Merci.

Dragon Lore est un très bon jeu de rôles-aventure. Comme d'habitude, Cryo s'illustre par la beauté de la réalisation graphique. La taille du monde, les énigmes retorses sont aussi les gages d'une grande durée de vie. Si seulement Cryo accordait un petit peu plus de temps à la mise au point finale, on irait toucher la perfection...

TECHNIQUE 85 ■ INTERET 90

Master of Magic

PC CD-ROM

SELECTION COMPAQ

SimCity + Civilization = Master of Magic

Boris Vian disait : "Le rôle du créateur n'est pas de faire, mais de faire autrement." Que penserait-il s'il avait joué à Civilization puis à Master of Magic ? Ces deux softs se ressemblent. M. of M. a le goût et l'odeur de Civilization. N'empêche, ce n'est que sur la forme. Le fond est nettement plus travaillé, c'est plus beau, plus complet, plus tout quoi... C'est fait autrement.

LÉO DE URLEVAN



Un nouveau sort vous est offert.







Lorsque vous commencez une partie, on vous demande de choisir votre personnage. Celui-ci saura privilégier deux des six types de sorts différents : vie, mort, chaos, nature, élémentaires et une autre catégorie un peu fourre-tout. Vous choisissez ensuite votre race. De cela dépendra la nature de votre ville, car bien entendu les orcs n'habitent pas dans les mêmes lotissements que les barbares ou autres orcs. Sélectionnez aussi la couleur de votre étendard. Prêt ? Commençons ! Vous possédez un petit village dans le monde d'Arcanus peuplé de deux ou trois mille personnes et vous n'êtes pas encore un magicien puissant. Vous pouvez attendre de faire grandir votre population sans rien faire, si ce n'est construire quelques armées de temps à autre pour défendre votre territoire. Pendant ce temps-là, vous pouvez déchiffrer votre livre de magie. À certains tours de jeu, vous obtiendrez un nouveau sort. Ces derniers sont de nature diverses : on peut les utiliser sur les villes pour augmenter le nombre de vos sujets, par exemple, ou alors pendant les phases de combat, mais nous y reviendrons plus tard. Ce que je vous conseille dans un premier temps, c'est de construire quelques pionniers (settlers) et de les envoyer dans votre contrée. De cette façon, vous obtiendrez de nouveaux villages. Par la suite, vous pourrez vous servir chez les autres en envahissant leurs châteaux et en faisant quelques rénovations. Ben oui, lorsque vous vous appliquez à faire une ville très soignée, sans impôts exorbitants, avec tout ce qu'il faut de confort pour le peuple, votre ennemi, lui, ne se détermine pas à développer sa ville. Enfin, ceci dépend du niveau auquel vous jouez. Au niveau "introduction", c'est un peu cela, au niveau "impossible", c'est une autre paire de manches. On se croirait au niveau 9 de Dune II ! Enfin, c'est une autre histoire... Votre but sera tout de même assez comparable à ce dernier, car il vous faudra éliminer tous les autres sorciers de la surface du globe.

The Cities Of Leo

Name	Race	Pop	Gold	Prd	Producing	Time
Jogrin	Gnoll	25	29	29	Trade Goods	1
Bradenburg	Barbarian	8	5	6	Housing	1
Creymona	Gnoll	21	-3	24	Wolf Riders	1
Aachen	Gnoll	17	5	19	Trade Goods	1
Tiamut	Gnoll	21	37	51	Trade Goods	1
Melegok	Gnoll	5	5	4	Housing	1

JOGRIN

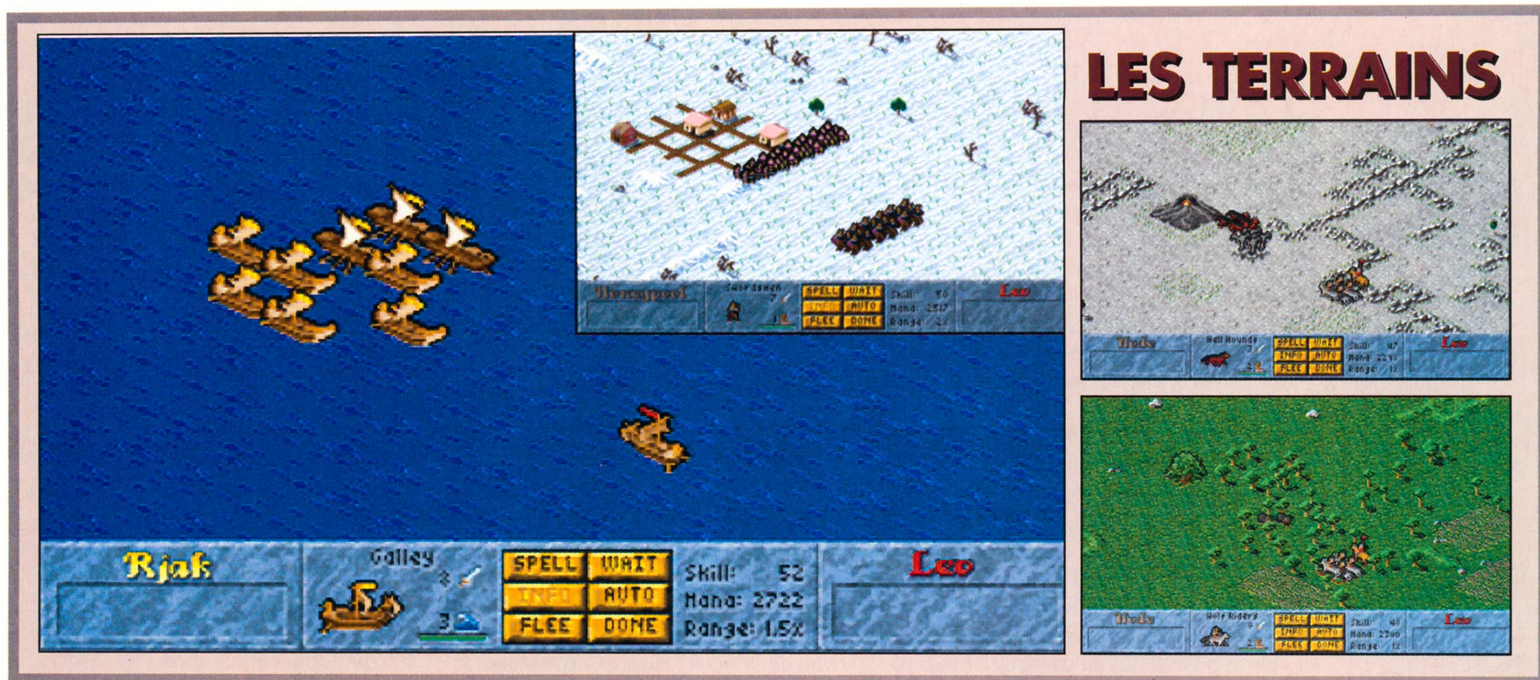
6957GP 2378MP

Ok

Ce tableau fait le point sur vos différentes forteresses.

Maîtresse, mon voisin il a copié !

Ce qui frappe dès que l'on commence vraiment la partie, c'est la ressemblance avec civilization (voir encadré). Regardez les photos d'écran, ça ne vous rappelle pas quelque chose ? Heureusement que c'est Microprose qui a réalisé ce jeu sans quoi, ça aurait fait très mal. Sid Meier se serait fâché tout rouge. Néanmoins, ce jeu n'est pas une copie conforme : en réalité, dans le fond, ils



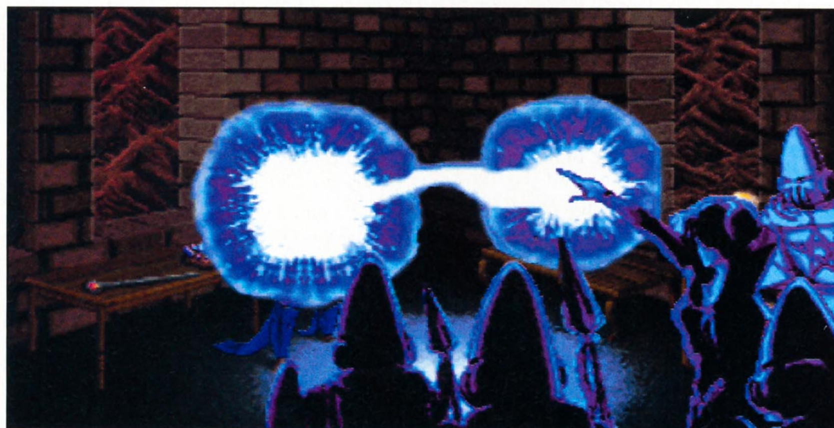
n'ont vraiment rien à voir. On pourrait être tenté de dire que l'on ne s'ennuie pas une seule seconde dans M. of M. Car, reconnaissons-le, arrivé à un certain moment de Civilization, cela devenait un peu répétitif. Ici, c'est vous qui construisez vos villes, c'est vous qui gérez votre économie (oui, je sais, Civi aussi !), mais de plus vous faites vos combats et vous incarnez aussi le rôle du sorcier. Rôle, vous avez dit rôle, comme c'est rôle (enfin, moi ça me fait rire. Quelle ambiance !).

Eh bien oui, tout à fait, c'est certain, faut r'connaître, c'est même sûr, on croit rêver, mais alors que l'on s'attendait jusqu'à présent à jouer à un wargame, voici que l'on se met à s'éclater sur un jeu de rôles dominé par la magie.

Rôle de drame

Non, vous ne pouvez pas être un barbare, ni un voleur, ni un nain ou quoi que ce soit d'autre (bien qu'il y en ait dans le jeu) : vous êtes un mage. Vous avez des points de magie, de l'argent (qui permettra de gérer au mieux votre cité) et aussi des points de nourriture. Bien entendu, ce n'est pas un gros jeu de rôles, mais c'est l'aspect que prend le jeu lorsque les genres sont mélangés, qui est intéressant. Sinon, on peut tout englober en jeu de gestion et dire que le wargame, le rôle et un pays à mener en sont. Ben au moins, dans ce cas, ils ont pas loupé leur coup. À noter une option fort intéressante qui permet à l'ordinateur de gérer vos villes à votre place. Cette option s'insère particulièrement bien dans ce jeu, surtout lorsque l'on a une vingtaine de châteaux. Malheureusement, le grand vizier (c'est le nom de l'option) n'est absolument pas paramétrable. On ne peut pas lui dire : fait plus d'armées que de bâtiments ou de bateaux. On a un peu l'impression qu'il fabrique tout au hasard. Et qu'il se fout un peu de notre gueule, quand il crée son quarantième bateau alors que l'on n'a pas d'armée à déplacer. Enfin, on l'aime bien le grand vizier, hein ? Merci de votre coopération.

Lorsque que vous n'utilisez pas le grand vizier, cela ne veut pas dire que vous utilisez Ariel ou Paic, car ça n'a rien à





ça ne rigole pas, quand on zappe un magicien



Prise en main du jeu on ne peut plus simple
C'est mignon tout plein
Grand intérêt grâce au mélange des genres
Durée de vie



Le grand vizier n'est pas paramétrable

tips

- DES QUE VOUS AVEZ LE SORT DE L'IMMORTALITÉ, PLUS BESOIN D'ACCUMULER LES ARMÉES. UNE DIVISION PEUT SE CHARGER D'ÉLIMINER HUIT ARMÉES..
- CONSTRUISEZ DES PIONNIERS RAPIDEMENT.
- N'ATTAQUEZ UNE FORTERESSE QU'À COUP SUR.

VRAI
FAUX

Microsoft possède maintenant une filiale bancaire.
VRAI
Ce bon vieux Bill a racheté Intuit, banque par téléphone, pour 8 milliards de francs. Tout ceci dans le cadre des futures autoroutes de l'information.

Avec l'arrivée de Master of Magic,

VRAI FAUX

La mère de Léo de Hurlevan est partie voir "The Mask" à la suite du dossier paru dans le numéro 53.
VRAI
Et ça lui a bien plu !

voir. Cela signifie simplement que c'est à vous de gérer votre ville de A à Z. Il vous faudra la défendre, la développer, en tirer profit, y créer des armées pour aller bouffer le voisin. Vous commencez votre partie dans votre capitale qui est un peu aménagée : des baraques, une menuiserie, une ferronnerie, et votre temple. Sinon, il y a quelques maisons qui représentent votre population. C'est le minimum pour une ville digne de ce nom. Vous pourrez construire des murs d'enceinte, un silo, une place de marché (ça ne vous rappelle rien ?). C'est vraiment cette partie du jeu qui fait penser à Civilization. Bien évidemment, le fait de construire un élément peut entraîner la possibilité d'en construire d'autres. Par exemple, lorsque vous aurez construit le port, vous pourrez ensuite vous atteler à la fabrication des vaisseaux de guerre. De la même manière, les étables vous feront bénéficier d'une cavalerie. C'est logique. D'ailleurs, il n'y a pas d'aberrations dans ce jeu, et toutes vos actions auront une interaction en fonction de celles-cions. Il ne vous faudra pas non plus construire vos fondations (promis, j'arrête !) en dépit du bon sens.

Sim Civilization?

Ne commencez pas à construire vos remparts en premier, cela vous prendrait 75 tours de jeu et vous auriez le temps de vous faire massacrer sans problème. Commencez petit, terminez avec des centaines de milliers d'habitants. Ces derniers peuvent avoir trois fonctions dans votre ville : les fermiers produiront de la nourriture, les travailleurs construiront les bâtiments et les rebelles, ces pourris, auront les bras en l'air et NE PAIERONT PAS LEURS IMPOTS !! Vive Dark Vador ! Le problème ne se pose pas au début, mais vous verrez que la répartition fermiers/travailleurs est un problème majeur. Vous voudrez faire grandir votre ville rapidement, il vous faudra beaucoup de travailleurs, mais vous n'aurez plus à bouffer. Or, plus de miam-miam signifie : désertion des armées, mécontentement et mort de beaucoup de personnes. Pour pallier à ce problème, il vous faut plus de personnes, mais cela ne règle pas tout pour autant, car plus d'habitants, ça bouffe encore plus; encore un qui leur a dit de consommer pour relancer l'économie ! Mais ils se goinfrent ! En revanche, beaucoup de personnes, ça peut payer de bons impôts, et ça, c'est bien, enfin quand on est du côté du dirigeant. Mais il faut les réguler, car ils peuvent devenir des rebelles. Mais quand vous aurez assez de sous, vous pourrez directement acheter des bâtiments. Cela peut coûter cher, ça dépend du bâtiment ou si sa construction a été entamée depuis longtemps.

Le Monde d'Arcanus



1 Vos premières villes sont naturellement de taille plus importante.
2 Sur ce type de terrain, vos armées progressent plus difficilement.
3 Dans certains endroits, vous aurez à combattre des ennemis et pourrez trouver des héros – par conséquent libérés – de l'or ou des cristaux de manne.
4 Hummmmm, une île flottante !
5 Un des navires de votre flotte.
7 Les volcans sont l'antre de créatures étranges que vous devrez combattre.
7 Sur cette île, votre adversaire le plus redoutable.
8 Une des armée qui n'est pas en train de défendre un château.
9 Une armée ennemie.
10 Le bout du monde.
11 Ce lac est infranchissable pour vos armées.

Civilization a enfin trouvé un rival...

Dans ce jeu, l'argent résout tout. Vous pouvez faire copain-copain avec un sorcier en lui filant quelques sous. Vous pouvez engager des armées ou encore acheter des sorts et des armures à des marchands qui passent occasionnellement. Mais pour en avoir, il faut réellement déployer des trésors d'ingéniosité (non, non, je dis pas ça parce que je l'ai fait). C'est le moment de vous parler de la magie.

Le magicien dose

Au fur et à mesure que le temps passe, votre personnage obtient de la manne. Il pourra, s'il le désire, la transformer en argent, mais ce système n'est pas tellement encourageant car pour deux points de manne, on obtient une pièce. Mais quand on fait l'inverse, c'est pareil, on est toujours perdant. Le magicien peut utiliser ses sorts sur la ville ou dans les combats. Il pourra à son gré tuer ou guérir. Les sorts les plus appréciables sont tout de même ceux lancés sur les villes. L'argent peut couler à flot si vous lancez le sort de prospérité sur une de vos dépendances. Vous pourrez récolter jusqu'à 200 pièces d'or par tour de jeu, pour peu que vous augmentiez les impôts à cet instant... Mais attention, si vous utilisez trop de sorts de ce type en même temps, vous ne gagnerez plus de points de manne, et au tour suivant vous en perdrez. Mais à tout moment, vous pouvez désactiver le sort. L'important est de le déclencher au bon moment, et bien entendu, sur une grosse ville. De la même manière, si vous voulez qu'une population grandisse à vitesse grand V, un autre sort est disponible. Ce sera plus de 300 personnes qui "naîtront" à chaque tour de jeu. Bel exemple de baby-boom ! Vous pourrez utiliser votre magie dans les combats aussi, mais il faut savoir que le sorcier en face a quelques tours de derrière les fagots. Ils sont tous très nombreux (chaque magicien en a environ une cinquantaine, certains sont particuliers à sa personnalité). Mais attention, à moins d'avoir d'autres magiciens dans votre équipe, ce qui est fort intéressant, vous ne pourrez lancer qu'un seul sort par tour de jeu. Les sorts sont tous représentés graphiquement à l'écran d'une manière différente. C'est pendant les combats qu'ils sont impressionnants. Il faut vraiment jouer longtemps pour les découvrir tous, d'autant plus que les sorts personnels à chaque magicien sont les plus puissants. A ce propos, il y a 14 magiciens. Mais rassurez-vous, on ne se lasse pas de les découvrir les uns après les autres.



T'veux't'batt' ?

Ces fameux combats sont vraiment très mignons; en 3D isométrique, ils peuvent opposer au maximum 18 armées. L'enjeu peut être une ville ou tout simplement détruire l'armée ennemie. Ils se déroulent sur plusieurs types de terrains. Cela peut même être un combat maritime. Des petits renseignements sont fournis sur les armées, comme la vitalité, la force, la résistance... Bien sûr, vous pourrez prendre la fuite si ça tourne au vinaigre. Pour gagner presque à tous les coups, il vous faudra une armée très forte. Celle-ci, vous la trouverez quand vous aurez fini quelques constructions. Dans la liste de vos combattants, c'est la dernière, juste en dessous des pionniers. Si vous pouvez les construire rapidement, ne vous en privez pas : elles changent selon la race que vous commandez. Cela peut aller des chevaucheurs de tortues, aux chevaucheurs de loups et tout un tas de trucs bizarres. Et graphiquement, on peut pas dire que ce soit beau, mais ça reste assez mignon comme dans le reste du jeu. Pour parler un peu de ce qui rentre dans nos esgourdes en jouant : c'est un peu moyen, mais on a vu pire, et les musiques sont toujours en rapport avec ce qui se passe à l'écran.

EDITEUR : Microprose • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft (1) 48.18.50.00. • NOTICE : Français • CONFIG : 486, 33 MHz • NB DE JOUEURS : 1

Ce jeu restera dans les annales de jeu de gestion car il n'est pas simplement cela. D'autant plus que chaque magicien demande une nouvelle stratégie d'où un intérêt supplémentaire.

TECHNIQUE 70 ■ INTERET 92



Voici une de vos villes. C'est ici que vous gèrerez l'occupation de ses habitants et ce que vous y produirez.



Carte du monde, enfin celui d'Arcanus

REMARQUES

Master of Magic :

Lorsque vous démarrez ce jeu, quelques structures sont déjà installées. Il faut reconnaître que les méthodes de déplacement des armées, et la découverte de la carte sont rigoureusement identiques. Comme dans Civi, vous avez une vue de votre ville dans une sorte de 3D. Dans Master of Magic, vous incarnez un personnage qui verra sa magie évoluer, qui jettera des sorts sur les villes adverses, sur ses propres cités ou encore sur certaines armées. Graphiquement, M. of M. est beaucoup plus beau que la version DOS. Plein de petit "plus" qui en font un produit vraiment exceptionnel.

Civilization:

Le démarrage de ce jeu est très lent. Vous construisez des armées pendant de longs tours. Vous pouviez développer des recherches. Vos savants travaillaient alors à l'élaboration de la roue ou d'autres inventions. La diplomatie était cependant plus importante que dans M. of M. Dans ce dernier, vous pouvez tenir le coup sans avoir à vous enticher d'un partenaire. Et la version Windows était drôlement belle ! Mais alors, qu'est-ce qu'il avait DE PLUS, ce soft ? Eh bien, c'était tout simplement un modèle du genre, et je ne pense pas que Master of Magic existerait si il n'y avait pas eu Civi.

SELECTION COMPAQ

Ecstatica

PC CD-ROM

Extase magique

IANSOLO

Une atmosphère fabuleuse, des animations de personnages à couper le souffle, une difficulté bien dosée : voilà les ingrédients de cette aventure non dénuée d'action. Ecstatica fait partie de ces jeux lumineux qui ravissent le joueur chevronné comme le parfait néophyte. Un beau cadeau de Noël.



Je suis un voyageur solitaire. Chevauchant ma monture, je traverse des paysages sauvages dans des contrées inexplorées. Tout à l'heure, j'ai découvert un bassin profond sous une chute d'eau et je m'y suis baigné pour me rafraîchir. Mais le soleil amorce sa descente, et il me faut trouver un abri pour la nuit. Je pousse mon étalon dans ces sentiers de montagne sinueux. Le crépuscule dessine des ombres troublantes autour de nous. Dans l'obscurité, j'arrive à un croisement, juste à l'extérieur d'un petit village. Tout semble calme, trop calme. Un silence de mort règne dans ce village, comme s'il avait été déserté. Une boutique à droite attire mon attention... que signifient ces griffonnages sales sur les murs ? Qu'est-ce que... Oh, mon Dieu !
Ecstatica pourrait bien emballer votre "pace-maker", tant l'ambiance y est prenante. Dès l'entrée dans le petit village de Tirich, tout va s'accélérer. Les créa-


Y a pas que des monstres, dans Ecstatica !



Quelques villageois ont survécu au massacre : achevez-les !





tures surnaturelles qui y sont embusquées ne vous laissent pas le temps de souffler. Comme dans les meilleurs Hitchcock, le scénario est parfaitement minuté, et peu à peu, la tension monte. Mais ne vous méprenez pas : rien n'est précalculé. Le jeu n'est pas linéaire. Vous contrôlez le personnage principal et vous avez entière liberté de mouvement. Vous pouvez décider de combattre les démons ou fuir... Oui, je dis bien fuir, car dans Ecstatica, détaler comme un lapin n'est pas synonyme de couardise, mais de stratégie de survie !

Une atmosphère incroyable

L'histoire prend place au Moyen-Age dans le Nord de l'Europe. Au début du jeu, vous ne savez rien. C'est en explorant le village, en y lisant des livres, en parlant à ses habitants agonisants que l'histoire se recompose par bribes. Sans dévoiler le mystère, sachez qu'une jeune fille a voulu jouer les apprentis-sorciers en volant le livre de magie d'un alchimiste. Évidemment, elle ne peut contrôler la puissance des sorts qu'il contient. Un démon, l'une des pires créatures de l'enfer, s'engouffre dans la brêche et pénètre la dimension de la réalité. Ce sont ses servants qui hantent le village de Tirich et terrorisent qui ose s'y aventurer. Mais vous êtes là, aventurier sans peur. Vous allez devoir utiliser vous aussi la magie pour délivrer le monde de cette engeance. Votre quête vous mènera dans des lieux pittoresques et étranges : le château, le cercle de pierre, le lac, le monastère, les souterrains du donjon...

Cette toile de fond "heroic fantasy" avec magie noire et possession démoniaque, est renforcée par la musique. Plutôt que des mélodies qui sont parfois pénibles à la longue, les compositeurs ont préféré des plages atmosphériques qui s'intègrent de manière plus insidieuse. Les thèmes varient en fonction des lieux et des situations pour coller à l'action. Les bruitages sont remarquables : bruits de pas, coups portés et reçus, cris des monstres... Certains personnages parlent également. Les dialogues sont en anglais sous-titrés en français. La version doublée est prévue pour janvier. Espérons que le résultat sera à la mesure de cette version anglaise vraiment parfaite !

Mais Ecstatica ne se contente pas de jouer sur la fibre angoissante. Le jeu ne se prend pas au sérieux, et il est truffé de traits d'humour. Ainsi, il arrive que vous vous fassiez surprendre par le loup-garou qui vous saute sur les épaules et vous assomme. Alors que vous êtes inanimé sur le sol, le lycanthrope relève la tête et regarde en direction de la caméra. Il frappe alors du poing dans sa paume d'un air qui veut dire : "qu'est-ce que je t'ai mis, mon gars !". Des petits gnomes essayent de vous donner un coup de masse, mais ils sont trop petits et sautillent désespérément autour de vous. Un peu plus tard, vous pourrez les rencontrer en train de monter les uns sur les épaules des autres, afin d'arriver à votre hauteur. Hilarant ! Dans la taverne, un ours ivrogne descend des pintes de bière. Il rote et pète en chantant des chansons paillardes. Il y en a des dizaines et des dizaines comme ça : je vais quand même pas tout vous raconter !

Pour finir de décrire l'atmosphère hallucinante d'Ecstatica, il faut mentionner le sexe qui y est également présent. Dans le donjon, vous pourrez rencontrer des personnes du beau sexe dont les postures et les attitudes sont plus que sug-







Capturé par le loup-garou

Des petits gnomes essaient de vous




Qu'est-ce que chuis beau, quand même !



Une pièce pleine d'indices.



L'ambiance et la musique
Les animations incroyables du héros et des autres créatures
Les décors
Les comportements "intelligents" de certains monstres
Le scénario clair et plein de rebondissements
Les différentes apparences du héros
L'humour
L'interface facile d'accès

—

Le jeu est trop facile vers la fin
Un jeu pareil, on ne voudrait pas que ça se finisse !

gestives. Ailleurs, il vous sera donné de mimer l'acte charnel. Ça reste très bon enfant, mais c'est drôlement efficace !

Ces créatures sont vivantes !

Ecstatica reprend la représentation graphique chère à la série des Alone In the Dark. Au début de la partie, on peut choisir d'incarner un homme avec une petite queue... de cheval ou une femme aux formes pulpeuses. Le personnage que vous dirigez est représenté en 3D calculée en temps réel, alors que les décors sont fixes. En fonction de vos déplacements, le point de vue de la caméra change pour vous montrer les lieux sous des perspectives différentes. Les choix des angles de vue sont réellement époustouflants : contre-plongées, gros plans, vues très éloignées. Cela vient renforcer l'ambiance cinématographique.
Mais Ecstatica pulvérise littéralement Alone. Pour commencer, le héros, les créatures et les éléments animés du décor ne sont pas représentés par des polygones, mais par des ellipsoïdes, sortes de sphères aplaties avec de beaux effets de reliefs et des couleurs vives. Du coup, les personnages semblent beaucoup plus détaillés. C'est un style très cartoon, très bio, qui donne son originalité aux graphismes d'Ecstatica. C'est à peine croyable, mais quasiment tout est représenté avec des sphères : une torche enflammée qui brûle, un minotaure, une nuée d'oiseaux, une épée...
Et en plus, c'est toujours magnifique. Les décors ont été dessinés avec le même procédé enrichi de fractales, ce qui permet de conserver l'unité graphique. On n'a pas du tout l'impression que les personnages "flottent" au-dessus de dessins scannés, comme c'est parfois le cas. Non, on est au pays des globules où tout est rond et très beau.
Mais là où on touche au génie, là où Ecstatica introduit une véritable innovation dans le monde des jeux vidéo, c'est dans les animations des créatures et du héros. Rentrons dans le village ! Votre personnage se déplace comme dans les meilleurs dessins animés, avec une démarche chaloupée. Si vous arrêtez de bouger, il se met à tourner la tête de gauche à droite pour examiner les lieux. Vous attendez une seconde de plus, et il pose une main sur le genou en position d'attente, ou il se tient le menton. Il peut aussi se mettre à se frotter les avant-bras avec la paume des mains : un tic proprement humain. Toutes les actions possibles (frapper, courir, marcher à pas feutrés, éviter un coup, et une floppée d'autres actions spécifiques) donnent lieu à de nouvelles animations toutes aussi criantes de réalisme les unes que les autres. Les mouvements sont exagérés comme dans les Tex Avery et donnent vraiment l'impression au joueur de contrôler un personnage vivant et très attachant.
Or, ce n'est pas tout : chacune des créatures du jeu (plus d'une cinquantaine) possède son propre comportement. Le minotaure se dresse sur ses sabots, bascule la tête en arrière pour pousser un beuglement à vous glacer le sang. L'araignée se déplace en utilisant toutes ses pattes. Vous imaginez le délire que c'est, une araignée qui marche ? Et puis, il y a aussi... Non, j'arrête. Après tout, le véritable pied, c'est de les découvrir soi-même, ces graphismes à tomber par terre !

Un scénario à rebondissements

Ecstatica devrait ravir tous les types de joueurs. D'abord, les énigmes à résoudre sont claires, ce qui n'implique pas que ce soit trop facile. Quand il y a quelque chose à faire, vous trouvez toujours des indications dans un livre ou sur une formule magique. Il y a aussi des personnages qui vous aident. Au fur et à mesure que l'on fait connaissance avec ce monde étrange et que l'on recense les objets, on commence des associations d'idées. C'est un plaisir de constater qu'on est souvent en phase avec le programme.
Ensuite, les gros bills seront également

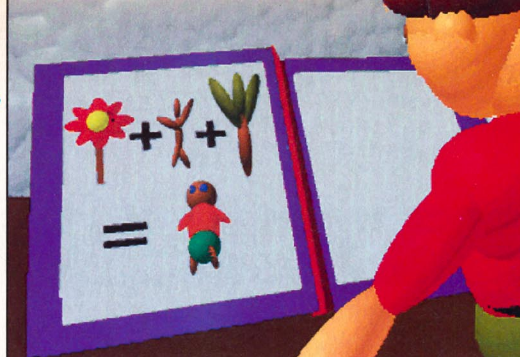


Hips ! un petit coup de potion magique ?

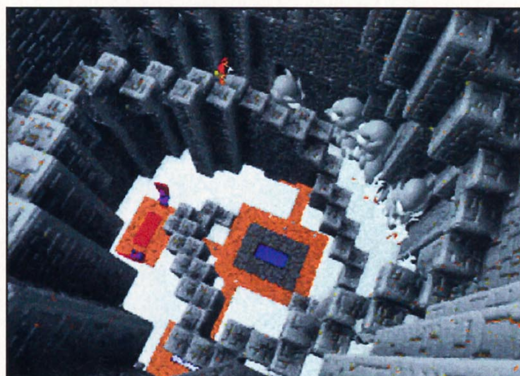
donner un coup de masse

Quel pochtron, cet ours !





C'est de la formule magique, çà, mon gars !



Un lieu mystérieux.



Tintin et l'étoile mystérieuse.

ravis, car on peut choisir de fuir ou de se bastonner avec la tripotée de bestioles qui traînent dans le village et aux alentours. Au début, à cause de l'atmosphère oppressante, on est un peu refroidi par les premières attaques des monstres. Puis on prend de l'assurance. On peut frapper avec la main gauche ou la main droite et se baisser pour esquiver un coup. Avec un peu de pratique et le bon timing, on commence à s'amuser. En outre, on découvre des armes pour augmenter la puissance de ses attaques : couteau, épées, masse et d'autres choses que je ne vous révélerai pas ! Il y a également plusieurs types d'armures et moyens de locomotion. C'est trop cool !

Il y a des situations où on aimerait bien être tout petit pour pouvoir se faufiler partout. Ecstatica vous permet de réaliser ce fantasme et de changer d'apparence pour devenir une... non, je préfère vous laisser la surprise. Sachez seulement que vous pouvez prendre deux autres apparences. L'humour sera encore au rendez-vous !

C'est comme la fin : vous aurez le choix pour la conclusion du jeu.

Une interface limpide

Ecstatica ne sortira que sur CD-Rom. Pour augmenter la rapidité des accès CD, il propose de choisir entre quatre installations possibles, chacune étant plus ou moins gourmande en espace sur le disque dur : 1, 12, 47 ou 70 méga-octets. Entre nous, l'option 47 Mo permet d'avoir de très bonnes performances. En dessous, il y a un ralentissement à chaque changement de plan de caméra. Je vois vos têtes d'ici : où est-ce que je vais trouver 50 Mo sur mon disque dur ? Je vais encore être obligé d'effacer ma collection de sons pour Windows ! Arrêtez de râler : quand on aime, on ne compte pas ! (NDLR : 70 Mo ! on va où, là ? Je suis sûr que pas mal de nos lecteurs ont encore des DD 80 Mo).

Le maniement du héros s'effectue entièrement au clavier, grâce aux touches du pavé numérique. On peut avancer, reculer, attaquer ou ramasser un objet avec la main gauche ou droite et enfin se baisser. Et plus, les touches de fonction permettent de choisir entre un déplacement à pas feutrés, normal ou courir. L'interface reste la même, quelle que soit l'apparence que revêt le héros. Les auteurs d'Ecstatica ont vraiment eu le souci de rendre les choses les plus simples possible.

En ce qui concerne la gestion des objets, il n'y a pas d'inventaire. Vous ne pouvez porter que deux objets à la fois : un dans chaque main. C'est un choix délibéré pour ne pas masquer le plein écran du jeu en faisant apparaître un gros panneau. À l'usage, ça marche très bien. Toujours pour les mêmes raisons, il n'y a pas de barre d'état des points de vie. C'est pas grave, puisque votre personnage se déplace différemment quand il est amoché : il se tient le bras et avance en traînant la patte. Les points de vie se regénèrent au fur et à mesure. Vous découvrirez également des moyens de restaurer d'un coup l'énergie vitale.

Dix sauvegardes différentes seront disponibles pour l'explorateur consciencieux que vous êtes. Comme son illustre prédécesseur, Ecstatica affiche une vue réduite de l'écran de jeu correspondant à une sauvegarde : c'était une idée à conserver.

EDITEUR : Psygnosis • TÉLÉPHONE : (1) 46.43.93.10. • NOTICE : VF, 1 joueur, 486 SX25 avec 4 Mo de RAM, CD-ROM, 10 Mo disque dur minimum, SoundBlaster, SoundBlaster AWE, Gravis Ultrasound/Max, Roland SCC1/LAPC1.

Une réelle avancée dans l'animation de personnages. Des graphismes, une ambiance et un scénario magnifiques : Ecstatica convient à tous les amateurs de jeux vidéo.

TECHNIQUE 93 — INTERET 90

tips

MOI, ÇA ME PLAIRAIT VRAIMENT PAS QU'ON ME DONNE DES INDICATIONS, SI CA DEVAIT ÉCOURTER LE TEMPS PASSÉ À JOUER À UN PAREIL CHEF D'ŒUVRE. ALORS, JE LA FERME : J'EN AI ASSEZ DIT COMME ÇA !

Discussion avec Alain Maindron, le Français d'Ecstatica

Andrew Spencer, le programmeur de talent d'Ecstatica a passé près de cinq ans à nous concocter ce bijou. Alain Maindron, Français exilé au pays du pudding, l'a rejoint au cours de la dernière année de gestation. Alain a travaillé plusieurs années en animation traditionnelle pour le dessin animé et la télé. C'est lui qui est responsable du scénario et du graphisme d'Ecstatica.


Les créateurs d'Ecstatica : Andrew Spencer (à g.) et Alain Maindron (à dr.).



Joystick : L'ambiance d'Ecstatica est très particulière et elle évolue constamment.

Alain : L'idée de départ était une poursuite dans le village, très angoissante, un peu à la "Psychose". Du coup, pour décoincer l'atmosphère, on a fait intervenir dans le scénario des éléments humoristiques comme l'ours ou les petits gnomes qui sautent. Et quand la musique et les voix ont été rajoutées dans le programme, certaines ambiances rendaient même différemment. Certaines scènes qui nous paraissaient amusantes sont devenues un peu plus bizarres.

Poursuivi par un minotaure.









■ Joystick : Les dialogues parlés sont particulièrement bien réalisés : je pense à la fée du lac.

Alain : Nous avons travaillé plusieurs jours avec des acteurs. Ce qui est amusant, c'est que la même actrice a enregistré les six voix des personnages féminins (la sorcière, la petite fille, la fée...). Les échantillons ont ensuite été modifiés : plus aigus, plus graves, ajout d'un écho. Pour le loup-garou on avait une idée précise. Plutôt qu'une grosse voix des bas-fonds, on a pensé à une voix de vampire avec un accent transylvanien. Le résultat correspond bien.

■ Joystick : Le scénario et les énigmes sont pour beaucoup dans le plaisir de jouer à Ecstatica.

Alain : Je n'aime pas ces jeux d'aventure où on reste bloqué devant une énigme, surtout quand c'est un peu tiré par les cheveux. Ici, tout ce qu'il y a à faire, demeure très clair. Par contre, cela ne veut pas dire que tout est simple, car le joueur doit explorer le village, et il est gêné dans sa progression par la présence de monstres. Pour moi, quand on joue, on doit retrouver la même fluidité que quand on regarde un film. On ne fait qu'un seul parcours, on a une seule vie. Tu vas de A à Z, avec une tension qui monte progressivement, des changements, et un dénouement. Mais dans Ecstatica, l'histoire n'est pas figée comme au cinéma, puisque c'est toi qui fait ton propre film.



■ Joystick : Les monstres d'Ecstatica semblent dotés d'une personnalité et de sentiments. Comment êtes-vous parvenu à ce résultat ?

Alain : C'est vrai, le comportement du loup-garou, par exemple, évolue en fonction des actions et de la forme incarnée par le joueur. En fait, ce qui change, ce sont les animations. Mais cela semble refléter, du coup, des émotions. Du point de vue de la programmation, il y a deux types d'animations dans Ecstatica. Les animations qui sont propres à une situation ou à un état (exemple : quand on chute sur une pierre à l'entrée du village, quand on est blessé). Et puis, les animations des monstres qui s'adaptent aux actions du joueur (le loup-garou prend peur quand on le frappe plusieurs fois, il regarde de manière intriguée le joueur transformé, sans l'attaquer...).

■ Joystick : Vous avez un grand potentiel avec ce système qui est original dans le monde des jeux vidéo.

Alain : Nous avons bien l'intention de le développer encore davantage dans le prochain jeu, qui prendra place dans une ville de notre époque. Nous n'avons pas pu faire tout ce que nous voulions dans Ecstatica, car nous n'étions que deux. Mais l'équipe vient de s'enrichir d'un graphiste spécialisé dans le "layout" pour les décors, et d'un animateur. Il devrait y avoir encore bien plus d'objets que dans Ecstatica. Nous voulons également continuer à faire vivre les décors, faire bouger plus d'éléments sans avoir besoin de la puissance d'un Pentium. Nous allons continuer à utiliser notre technique qui consiste à gérer les éléments du décor comme des personnages (comme les flammes dans Ecstatica).

■ Joystick : Eh bien, ça promet !




Tagadzouin ! en route pour de nouvelles aventures.



Fields of glory

A500/A1200



Engagez-vous, qu'y disaient



A 500



A 500



A 500



Maréchal Pinky

Génial ! Fields of Glory, le plus beau des wargames que la terre ait jamais porté, arrive enfin sur Amiga 500, 1200, et CD32 ! Tu mets la nappe, oh, Léon ?

Avant Fields of Glory, les choses étaient simples. À ma droite, il y avait les wargames, d'une austérité absolue. Affligés des quelques symboles abscons qui se battent en duel sur une grille, de l'absence d'animations et de bruitages, ces logiciels ne s'adressaient qu'à une minorité de fondus de stratégie pour qui l'habit ne fera jamais le moine. À ma gauche, tous les autre jeux bénéficiant d'une bonne réalisation, mais loin de s'approcher du souci du détail des "vrais" wargames.
Et puis, c'était, je crois, le troisième jour vers 16 h 12, Dieu créa Fields of Glory. Comment ? Alors donc, il était possible de faire de vrais jeux "intelligents" tenant compte de la topographie du terrain, du moral et de la fatigue des troupes, qui soient en même temps visuellement attrayants ? Le tout en temps réel, qui plus est ? Eh bien, mes très chers frères et très chères sœurs, en ce jour béni est arrivé le Second Miracle : l'adaptation de Fields of Glory sur tous les Amiga ! Voilà qui va fermer le clapet à plus d'un médisant colporteur de calomnies sur les possibilités de calcul des bécanes Commodore !

Allez la Franceeeuuuhhh !

Pour nous faire encore davantage plaisir, Microprose a choisi comme cadre, pour ce wargame, un sujet qui nous touche d'assez près, puisqu'il est ici question des conquêtes napoléoniennes. Plus précisément encore, c'est la célèbre

période des "Cent jours" qui est abordée dans Fields of Glory, celle de la déchéance de Bonaparte (voir encadré). Faut pas rêver, les British de Microprose n'allaient tout de même pas vous retranscrire des batailles où ils ont pris de mémorables claques, le triomphe de Wellington et Blücher à Waterloo leur semblait bien plus approprié ! Mais pour ceux d'entre vous qui se sentent l'âme patriotique, qui regrettent qu'on ne parle pas aujourd'hui français de Madrid à Vienne, voilà l'occasion rêvée de prendre en main la destinée des armées napoléoniennes pour changer le cours de l'Histoire ! Et cela avec une remarquable simplicité, comme vous allez le constater pas plus tard que tout de suite.

Où tu vas, Graham ? Voir l'austère Lise !

Pourtant, dès le premier chargement effectué, une petite déception vous attend. En effet, l'introduction animée qui était présente dans la version PC de Fields of Glory a hélas disparu, pour ne nous laisser qu'une image fixe sur laquelle se déroule un générique. Du moins, cela est vrai pour les versions A500 et A1200, peut-être n'en sera-t-il pas de même sur CD32, je ne puis vous le dire à l'heure actuelle. C'est tout de même un peu dommage, surtout que l'on voit difficilement en quoi il est ardu d'afficher quelques images animées sur un Amiga, et ce ne sont pas les multiples démos réalisées sur ce support qui me feront mentir. En revanche, il vous est possible de choisir la langue dans laquelle seront inscrites toutes les informations parmi trois, dont le français ! Voilà une option fort bienvenue dans un jeu de stratégie ! Une fois cette sélection effectuée, vous voilà prêt à vous lancer à corps perdu dans l'une des six batailles que comporte Fields of Glory. Quatre d'entre elles sont authentiques (Quatre Bras, Ligny, Wavre et Morneplaine, oups, Waterloo) tandis que les deux restantes (Nivelles et Wagnée) sont fictives. Toute ressemblance avec des personnages ayant vraiment existé serait pourtant loin d'être fortuite ! Je vous conseille de démarrer par l'une de ces deux dernières, bien plus simples et idéales (surtout Nivelles) pour une première prise en main. Choisissez ensuite votre camp (France ou anglo-alliés, Prussiens et autres "même-pas-Français"), puis le niveau de difficulté parmi les cinq qui vous sont proposés. Ce dernier influera non seulement sur le degré d'intelligence de vos adversaires gérés par l'ordinateur, mais également sur le réalisme des conditions de jeu elles-mêmes (vos troupes seront-elles freinées lorsqu'elles graviront une côte ? L'artillerie pourra-t-elle franchir sans dommages les cours d'eau ?). Et voilà, la partie peut enfin commencer !



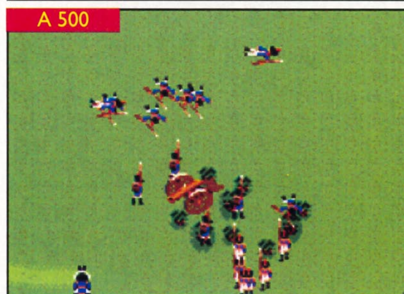
A 500

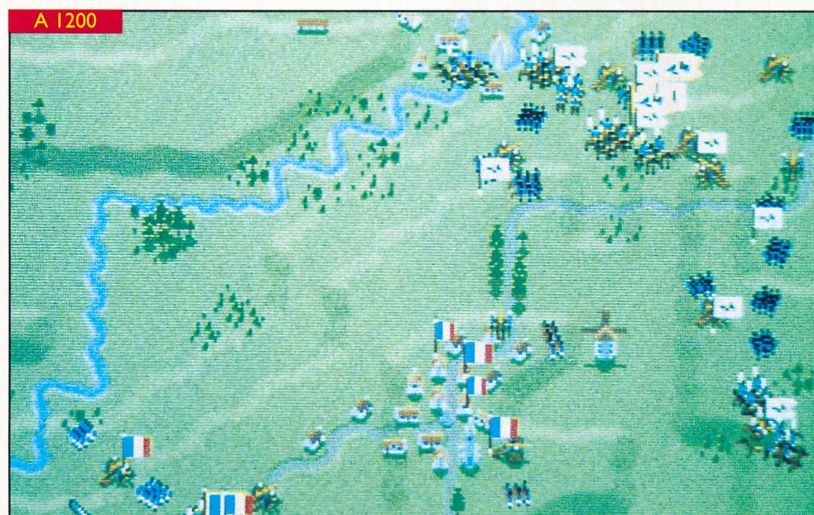
Des armées de fourmis

C'est à ce moment-là que Fields of Glory dévoile ses qualités : dans sa représentation des batailles. Ici, pas l'ombre d'un hexagone, de troupes symbolisées par de petits carrés marqués d'un symbole, mais de (presque) vrais minuscules soldats animés ! On repère distinctement d'un seul coup d'œil une brigade d'infanterie ou de cavalerie d'une pièce d'artillerie. Du moins lorsque l'on a sélectionné un angle de vue proche du sol, car FOG comporte trois niveaux de zoom. Vous pouvez ainsi à tout moment prendre du recul pour examiner la tournure des hostilités de façon plus globale, ou au contraire vous rapprocher au maximum pour le simple plaisir de suivre la charge de vos cavaliers sur une artillerie ennemie. De cette façon, le jeu pourra contenter aussi


A 500


A 500


A 500


A 1200

A500 VS A1200

Cessez de crier au scandale, je n'ai pas voulu par ce titre – il est vrai un peu racoleur – mettre en opposition les deux versions, ce qui ne serait pas juste. Mais vous vous demandez sûrement quelles sont exactement les différences selon que l'on joue sur l'une ou l'autre des machines, puisque monsieur Microprose nous a fait l'honneur de réaliser pour nous des versions spécifiques. Tout d'abord, sachez qu'il est préférable dans un cas comme dans l'autre de posséder un disque dur puisque, ô joie, FOG est installable sur A500 ou A1200. Si ce n'est pas le cas, la partie sera interrompue chaque fois que vous ferez un zoom arrière ou avant, ce qui casse un peu le rythme. Aucune différence non plus pour ce qui concerne les bruitages, identiquement réussis, mais ne zappez pas tout de suite (le sponsor de cet encadré nous ferait la gueule), cela va changer tout de suite. Le graphisme de la version A1200 surclasse en effet assez nettement celui de sa jumelle. Grâce aux plus nombreuses couleurs affichées, les décors y sont plus sympathiques, et le relief du terrain plus distinct. Par ailleurs, la version A500 comporte moins d'animations que son alter-ego sur A1200, les combats y sont donc moins, hum, jolis. En tout cas, quelle que soit la version chargée dans votre machine, le jeu ne rame jamais trop pour la simple raison qu'il n'a jamais besoin d'animer de sprites à grande vitesse. S'il avait été question de la Seconde Guerre mondiale et de ses avions, bateaux et véhicules routiers rapides, l'animation de FOG aurait sans doute montré ses limites. Mais en 1800, le Blitzkrieg n'existait pas, et les déplacements simultanés de milliers d'hommes ne pouvaient guère rivaliser en rapidité avec un Ben Johnson, même sans anabolisants !

Prenez en main la destinée des armées



bien les fanatiques de wargames que les autres, autrement dit les êtres normalement constitués, qui veulent tout simplement suivre réellement les combats et s'impliquer dans une partie. C'est en quelque sorte la "récompense" des efforts qu'il faut déployer pour intégrer tous les paramètres de Fields of Glory. D'un simple clic sur un attroupement de vos hommes, vous accédez à une fenêtre d'ordres qui va vous permettre de communiquer avec eux. Vous embrassez d'un seul coup d'œil la description et la forme de la brigade sélectionnée, et pouvez lui donner vos instructions. Ces dernières concernent les déplacements ou assauts à effectuer, mais également la formation à adopter. Lesdites formations sont l'une des clefs de la victoire dans FOG : il vous faudra apprendre à connaître leurs atouts et faiblesses pour faire de bons généraux. Par exemple, une pièce d'infanterie n'adoptera pas la même disposition selon qu'elle se trouve opposée à des cavaliers, des canons ou d'autres fantassins (voir encadré). Voilà, il ne vous reste plus qu'à cliquer sur l'ordre que vous souhaitez transmettre (déployer, garder position, attaquer ou cibler) puis sur la destination ou la cible, le cas échéant, et vous verrez tout à coup vos hommes s'agiter et vous obéir. Pour vous éviter de répéter de nombreuses fois les mêmes ordres lorsque vous souhaitez expédier plusieurs brigades sur un même lieu (remember Dune 2), Fields of Glory dispose d'un système de commandement assez bien conçu : selon que vous cliquiez sur une simple unité ou sur l'un de vos généraux (vous les reconnaîtrez facilement, ils se tiennent fièrement, seuls sur leur monture), l'action sera effectuée par ladite unité ou toutes celles placées sous la tutelle du général en question. Plus son grade est élevé, et plus vous déplacerez par conséquent de troupes. À tout moment, vous pouvez rattacher une unité que vous contrôliez de manière "autonome" à l'un de vos gradés, et elle rentrera dans le rang. On ne peut que saluer l'ingéniosité dans l'interface. C'est un vrai plaisir. On ne peut s'empêcher de penser que tous les wargames devraient être ainsi.



Waterloo, morne plaine !

D'autant que les auteurs de Fields of Glory ont fait autant pour tenter de retranscrire l'ambiance des vrais combats qu'il est possible sur un Amiga. Ainsi, si vos troupes sont animées durant leurs déplacements, elles ne le sont pas moins lorsqu'elles combattent. Les canons et mousquets crachent de la fumée, et vous verrez vos hommes gesticuler dans tous les sens lors des affrontements au corps à corps. Mais surtout, et c'est là une innovation de taille, les cadavres ne sont pas "solubles" comme on en a l'habitude. Chaque homme que vous trucidez, chaque canon que vous détruisez reste étendu sur le sol, comme c'est le cas – il me semble –dans les vraies guerres qui tuent. Vous pouvez me croire, la vision qu'offrent les riantes collines des décors du jeu, au bout de quelques heures de lutte acharnée, n'est guère ragoûtante. C'est vrai quoi, c'est trop facile de massacrer à longueur d'année des hommes derrière l'écran sans en assumer les charognes puantes. Au moins là, le joueur s'amuse dans une bataille de FOG, mais il est bien obligé de constater à quoi ressemblent ces charniers que sont les champs de bataille, ce qui a le grand mérite de le faire réfléchir au moins un instant (NDLR : Dommage, on ne peut pas empiler les cadavres pour en faire des barricades. Niark niark !). En tout cas, c'est un facteur de réalisme en plus, tout comme la bande sonore du soft qui vient admirablement soutenir l'action. Des bruitages digitalisés retransmettent les détonations graves des canons, celles, plus sèches, des mousquets, autant que le brouhaha ou les hennissements des chevaux lors d'un combat au corps à corps. Le tout est très honnêtement réussi, surclassant même les bruitages de la version sortie sur PC et compatibles (ce qui n'est tout de même pas le cas du graphisme et des animations, soit dit au passage).



La simplicité d'emploi.
Les troupes animées.
La possibilité d'installation sur HD

—

Les quelques bugs d'affichage.
L'introduction a disparu.

Cent jours et Six batailles



NIVELLES
Fiction



WAGNÉE
Fiction



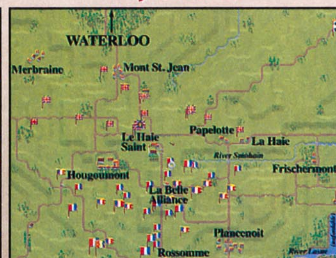
QUATRE BRAS
16 juin 1815



LIGNY
16 juin 1815



WAVRE
18 juin 1815



WATERLOO
18 juin 1815

françaises et changez le cours de l'Histoire !

Même s'il semble affligé de quelques bugs (la version dont je dispose affiche parfois des pièces à des endroits ou elles ne se trouvent pas, tels des hologrammes, mais le phénomène reste marginal), Fields of Glory a de grandes chances de cartonner, ne serait-ce que grâce à son aspect totalement révolutionnaire sur un Amiga. Mais surtout, il offre aux wargamers néophytes désireux de s'initier aux joies de la guerre, la possibilité de se jeter dans le grand bain sans passer par une kyrielle de menus soporifiques. Pour terminer, une supplique à l'adresse de Microprose : pourquoi ne pas réutiliser cette interface dans d'autres wargames portant sur la guerre de Sécession ou l'ère médiévale, par exemple ? Je suis sûr que bon nombre d'entre nous verraient d'un bon œil l'arrivée de datadisks pour Fields of Glory. À bon entendeur...

EDITEUR : Microprose • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft • TÉLÉPHONE : (1) 48.18.50.00 • NOTICE : VF • DISPO SUR : PC • TESTÉ DANS JOY 40 • PRÉVU SUR : CD32

Un peu en dessous de leur devancière sur PC, ces nouvelles versions de Fields of Glory sont néanmoins de loin ce qui se fait de plus attrayant sur Amiga. Certains puristes grogneront peut-être un peu (NDLR : surtout les grognards !), mais le plus grand nombre d'entre vous, et particulièrement ceux qui n'ont pas l'habitude des wargames, devrait se délecter de Fields of Glory.

TECHNIQUE 75 — INTERET 90


A 1200


A 500

L'épopée impériale en quelques dates

1796/1797 : Pour contrer l'Empire autrichien qui veut écraser la Révolution, le gouvernement français, alors appelé Directoire, lance deux armées contre Vienne. La première, qui a pour mission de traverser l'Allemagne sera défaite, mais la seconde, lancée à travers l'Italie par un certain Général Bonaparte remporte victoire sur victoire. Après les succès de Lodi, Arcole et Rivoli, Napoléon parvient à s'enfoncer jusqu'à quelques lieues de Vienne. Pris de panique, les Autrichiens paniquent et capitulent par le traité de Campo-Formio qui reconnaît à la France la possession de la Belgique ainsi que de toute la rive gauche du Rhin.

1798 : La menace autrichienne écartée, Napoléon se tourne à présent vers son autre ennemi principal : la Grande-Bretagne. Il décide, plutôt que de tenter directement un débarquement sur les côtes anglaises, de frapper ses colonies et monte l'expédition d'Égypte. Il est tout d'abord victorieux à la bataille des pyramides, mais la flotte française est détruite par l'Amiral Nelson en rade d'Aboukir. Après avoir vainement tenté de pousser plus loin dans les terres en lançant un assaut sur la Syrie, Napoléon abandonne ce qu'il lui reste d'armée au Général Kléber (par la suite assassiné au Caire) et rentre précipitamment en France.

1799 : Pendant ce temps, l'Angleterre est parvenue à former une nouvelle coalition avec l'Autriche et la Russie et se montre de nouveau menaçante. Deux corps d'armée sont immédiatement dépêchés pour les stopper. Pendant que le premier tient en échec les Anglais en Hollande, le deuxième, placé sous le commandement du Général Masséna, atomise les forces russes à Zurich. La Russie se retire alors de la coalition, seule reste l'Autriche. La deuxième coalition a vécu, et Bonaparte est à présent si populaire en France qu'il tente et réussit un coup d'État qui va le placer aux commandes du pays. Dans leurs tentatives successives d'anéantir la jeune république française, les monarchies européennes ont permis l'ascension de ce jeune stratège de génie et la transformation d'une démocratie naissante en ambitieuse dictature militaire.

1800 : L'Autriche connaît à son tour les foudres des représailles napoléoniennes. Les Français franchissent les Alpes par le col du Grand Saint-Bernard et mettent à nouveau en déroute l'armée autrichienne à Marengo.

1801 : L'Autriche courbe l'échine et signe le traité de Lunéville.

1802 : La Grande-Bretagne, esseulée, renonce à la guerre et signe "La Paix d'Amiens". La plus longue période de paix de l'ère napoléonienne s'ouvre. Elle va durer... trois ans à peine !

1804 : Bonaparte, de plus en plus mégalomane, se fait couronner empereur le 18 mai 1804 par le pape, comme Charlemagne !

1805 : Cette fois, ce sont les Français qui prennent l'offensive, de nouveau contre les Autrichiens. Ils remportent une première victoire à Ulm, occupent Vienne et et écrasent enfin les restes de l'armée autrichienne à Austerlitz. En revanche, la tentative d'invasion de l'Angleterre échoue lamentablement à la bataille navale de Trafalgar.



1806 : La Prusse a eu le tort de condamner la campagne d'Autriche et de menacer de joindre ses forces aux ennemis. Ses armées sont détruites à Eylau ! Maintenant qu'il est devenu impossible à Napoléon d'envahir l'Angleterre, il imagine de faire appliquer de force un embargo à toutes les nations européennes. C'est le Blocus Continental.

1807 : La Russie s'est ralliée à la cause prusse. Ses troupes connaissent l'amer goût de la défaite à Eylau et Friedland ! Prusses et Russes signent "La Paix de Tilsitt".

1808 : Pour faire respecter son blocus, Bonaparte se voit contraint d'envahir l'Espagne. Rapidement, il occupe cette dernière et installe son frère Joseph au pouvoir à Madrid, mais les Ibères vont lui livrer une impitoyable guerrilla qui ne cessera qu'à son départ.

1811 : La France est à l'apogée de sa gloire, elle compte à présent 130 (!) départements et englobe la Belgique, la partie ouest de l'Allemagne, les Pays-Bas et l'Italie jusqu'à Rome. Mais en livrant sans relâche des guerres un peu partout, Bonaparte réussit à dilapider le crédit de sympathie dont disposait la Révolution auprès des peuples européens, et la France est quasi universellement haïe, l'heure de la chute approche.

1812 : La Russie se refuse à appliquer plus longtemps le blocus continental. Napoléon lui déclare - encore !- la guerre et part envahir le pays à la tête de sa Grande Armée. Tout se déroule pour le mieux jusqu'à la rivière Moskova, où les belligérants livrent une bataille au terme de laquelle Napoléon occupe Moscou. Mais un incendie éclate accidentellement dans la capitale de Russie, qui force les Français à battre en retraite au beau milieu du très rigoureux hiver russe. Harcelés par le froid, la faim et les cosaques, la quasi-totalité de cette Grande Armée qui a fait trembler le monde va périr durant cette retraite.

1813 : Prussiens et Autrichiens s'enhardissent à présent et lancent un nouvel assaut commun sur la France. Napoléon lève rapidement une nouvelle armée de jeunes soldats inexpérimentés qui sera battue à Leipzig. La coalition atteint le Rhin.

1814 : La France est envahie par ses ennemis. Napoléon est forcé de capituler et est exilé sur l'île d'Elbe.

1815 : : C'est sur cette période de fin de règne que se concentre Fields of Glory. Parti secrètement de l'île d'Elbe, Napoléon revient en France et rallie sur son passage les troupes qu'on expédie pour l'arrêter. C'est le début de ce que l'on a appelé les Cent jours, les trois derniers mois passés par Napoléon aux commandes de la France. Après la déroute de Waterloo, Napoléon est envoyé dans une île perdue de l'Atlantique nommée Sainte-Hélène. C'est là qu'il finira ses jours, six ans plus tard. En attendant, Louis XVIII est rétabli sur le trône et la France perd le fruit de ses campagnes par les traités signés cette année-là. En quelques années seulement, les rêves de grandeur d'un seul homme auront coûté la vie à sept millions d'hommes, plongé l'Europe dans d'incessantes guerres et complètement ruiné la France...

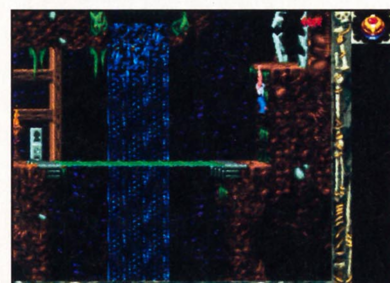
Black Hawk

PC

Un jeu en mal d'inspiration

Loin d'être un mauvais jeu, Black Hawk n'est qu'une repompe et un mélange de jeux à succès. On n'y retrouve, hélas, ni la richesse de Flashback, ni l'ambiance de Prince of Persia. De plus, sa grande difficulté en rebutera plus d'un.









LORD CASQUE NOIR

Black Hawk, c'est vous. Le Lightstone, c'est ce que vous devez reconstituer. Les pièces de cette arme novatrice viennent d'être dérobées par l'un des êtres les plus immondes de la galaxie, j'ai nommé Salrac en personne. Mais le bougre est relativement bien protégé. À son service, une horde de robots chargés du bon fonctionnement de mines où des travailleurs humains s'acharnent à extraire les matériaux dont il a besoin. Comme à l'habitude, votre mission consiste à explorer les galeries minières afin d'y retrouver les éléments constituant le Lightstone.

Une pâle copie de Flashback

Pour vous situer le genre, Black Hawk est un mélange d'Another World et de FlashBack, le tout agrémenté d'une présentation à la Prince of Persia. Another World parce qu'il s'agit de résoudre de manière linéaire les énigmes du tableau, si l'on désire sortir (le désirez-vous ? Oui, vous le désirez, j'en suis sûr). FlashBack parce que, si l'animation du personnage n'y est pas aussi abouti, elle n'est pas sans en rappeler les mouvements. Enfin, Prince of Persia à cause du mode graphique, bitmap et non vectoriel.
Réalisé par les auteurs de The Lost Viking, Black Hawk en reprend l'excellent système d'apprentissage. C'est-à-dire que les quelques combinaisons de touches utiles à la manipulation du personnage vous sont livrées par d'autres individus dans le jeu. Même si leur nombre n'est pas à la démesure d'un être humain aux mains entièrement formées, elles sont en quantité suffisante pour que l'on puisse s'emmêler les doigts dans le premier quart-d'heure. Alors que FlashBack utilisait une technique dite de polygones, Black Hawk met en scène toute une série de sprites rotoscopés donnant une apparence plus vivante au personnage. En contrepartie, cette technique n'offre pas la fluidité et la décomposition des mouvements qui ont contribué en grande partie au succès du jeu de Delphine. Vous l'aurez compris, Black Hawk n'est qu'une pâle copie de FlashBack, tant au niveau de l'intérêt qu'à celui de la réalisation.
Pourquoi de tels propos si cruels ? Primo, à cause de la longueur des niveaux. Bien sûr, le soft vous délivre quelques mots de passe de temps à autre, mais il faut compter plus d'une demie heure pour passer le premier niveau sans commettre la moindre erreur. D'aucuns me diront que c'est plutôt une bonne chose. Je leur répondrai par la négative, car il faut sans cesse effectuer de multiples aller-retour, ce qui, forcément, finit par fatiguer assez vite. Remarquez que les accros de l'endurance – et Dieu sait s'il y en a – seront comblés. Vient ensuite l'aspect des tableaux eux-mêmes. Ici, on ne suit pas vraiment une progression ni même un semblant d'histoire. On se contente, à l'instar d'Another World, de résoudre le niveau pour passer au suivant en utilisant les objets trouvés. À ce propos, on peut tomber sur des clés servant à matérialiser des ponts, sur des bombes défonçant des portes, sur des grenades dirigeables, sur des fioles d'énergie... Pour finir, les graphismes sont pauvres et l'on était en droit d'attendre une meilleure exploitation des 256 couleurs du mode VGA.



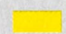
Une jouabilité correcte

Malgré les reproches formulés dans le paragraphe précédent, il faut bien avouer que les jeux où l'on déplace un personnage aux mouvements un tant soit peu réalistes, attire inexorablement le joueur vers son ordinateur. Black Hawk est de ceux-là. Pour peu que l'on ne connaisse pas les jeux concurrents cités juste avant, on prend réellement plaisir à manipuler Joe le Faucon Noir et à descendre d'un geste désabusé les prisonniers en train d'agoniser comme des animaux blessés. La bande sonore, réussie et appuyée par de bons bruitages, ne fait que contribuer à renforcer l'ambiance.
Black Hawk s'avère donc être un bon jeu même si, dans le genre, je ne saurais que trop vous conseiller FlashBack.

EDITEUR : Interplay • PRIX : 450 F env. • NOTICE : VF
DISTRIBUÉ PAR : Ubi Soft. (1) 48.18.50.00



La jouabilité
L'ambiance
La durée de vie



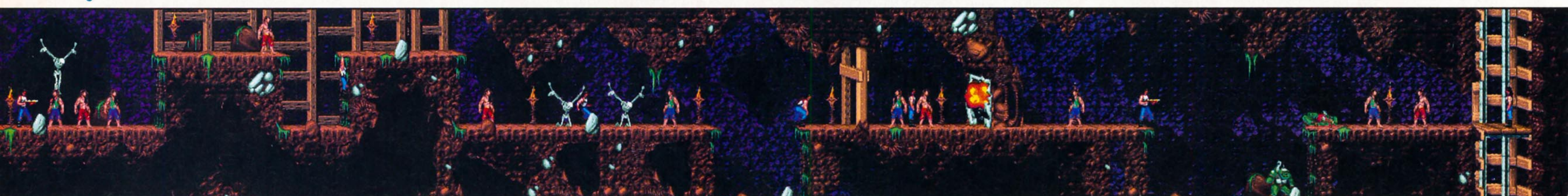
La difficulté
Le graphisme

tips

■ ON VOUS LIVRE LES TROIS PREMIERS MOTS DE PASSE : FBWC, QP7R, WJTV (NDLR : MOI AUSSI JE PEUX ÉCRIRE N'IMPORTE QUOI : SNCF, RATP, CNRS)

Un jeu correct jouissant d'une grande durée de vie si l'on fait abstraction de l'aspect répétitif des seize niveaux.

TECHNIQUE 65 INTERET 70



N O U V E A U   J E U   I N T E R A C T I F

MARCO POLO



UN JEU INTERACTIF DONT IMAGES ET MUSIQUES ONT LA QUALITE D'UN GRAND FILM D'AVENTURE... J'IRAI JUSQU'AU BOUT DU MONDE POUR VOIR ÇA.

Vous n'avez jamais pris une machine à remonter le temps ? Essayez. Le jeu interactif Marco Polo vous projette plus de 600 ans en arrière. Grâce aux images d'un grand film, aux voix, aux musiques originales et traditionnelles, et surtout à l'interactivité, vous pouvez maintenant être l'acteur d'une des plus grandes aventures de l'histoire. Alors, prêt ?

Vous êtes l'ambassadeur du Pape en Terre Sainte et votre voyage doit vous conduire en Extrême-Orient. Vous deviendrez le conseiller du grand maître de l'Asie, Kubilaï Khan. La route sera longue, attendez-vous à de nombreuses découvertes et des aventures riches en imprévus. Votre marge de manœuvre est fonction des événements. Aidé d'informations glanées en chemin, de cartes et de votre sens du négoce et de la diplomatie, vous progressez à travers des contrées immenses et peuplées de riches civilisations.



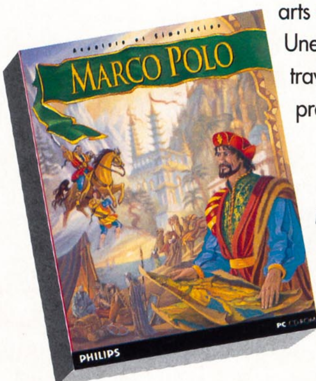


Climat, géographie, complots et hordes tartares vont bousculer vos plans, mais n'importe, pour arriver au bout du monde, vous n'êtes pas à quelques mois près.

Le jeu Marco Polo dépasse tout ce qui existe en matière de réalisme et de richesse documentaire : 16 minutes de vidéo, 6 heures de voix enregistrées, plus de 60 morceaux de musiques, une centaine de pages de documentation tirées du "Grand livre des Merveilles" de Marco Polo, des cartes, des tableaux évoquant les arts et les coutumes des différentes civilisations...

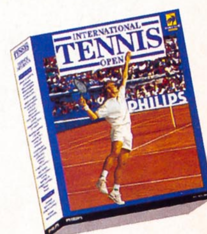


Une vivante et fidèle reconstitution de l'Asie du XIIIe siècle où vous pourrez accomplir des dizaines de missions, traverser plus de 60 villes et y rencontrer des personnages illustres, marchander l'or, les soieries et les pierres précieuses dans toute la liberté d'action que procure l'interactivité.



A partir de 10 ans - De 1 à 4 joueurs - Deux modes de jeux avec niveaux de difficulté - Disponible en français, anglais et allemand.

Procédant du même réalisme sonore et visuel, la collection des jeux Infogrames Philips vous entraîne sur le circuit du Tennis avec "International Tennis Open", vers la sagesse des arts martiaux avec "Shaolin" et dans les mondes d'anticipation de "Chaos Control".





ET BIENTÔT SUR CD-i

Vous n'avez pas commencé d'en voir la fin.



DES INFOS - DES CADEAUX AU
36 68 09 68
(2,19F TTC/mn)



PHILIPS

SELECTION COMPAQ

Quatre CD pour un hit assuré

Under a killing moon

PC CD-ROM



Avec Under A Killing Moon, Access innove et donne au film interactif ses premières vraies lettres de noblesse. Une enquête policière comme vous n'en aviez jamais vécu !

PHILIP "PINKY" MARLOW


Même l'antédiluvien bureau de Tex, complètement délabré, semble magnifique tant la 3D exploitée est magnifique.

Voilà longtemps que nous attendions un tel événement. Avec l'avènement du CD, un grand nombre d'éditeurs se sont efforcés d'exploiter ce nouveau support avec en commun une certaine obsession : le film interactif. Mais de 7th Guest à Return to Zork, la plupart de ces tentatives se sont soldées par autant de softs aussi esthétiques que limités. Enfin, ce besoin de venir concurrencer le Septième Art trouve aujourd'hui son aboutissement avec l'arrivée d'un jeu de la qualité d'Under A Killing Moon. En créant un jeu magnifique tout en évitant le piège désormais classique d'une interactivité trop limitée, Access a su trouver cette délicate alchimie qui fait les best-sellers.

Pour le troisième volet de ses aventures, Tex Murphy n'a pas beaucoup changé.

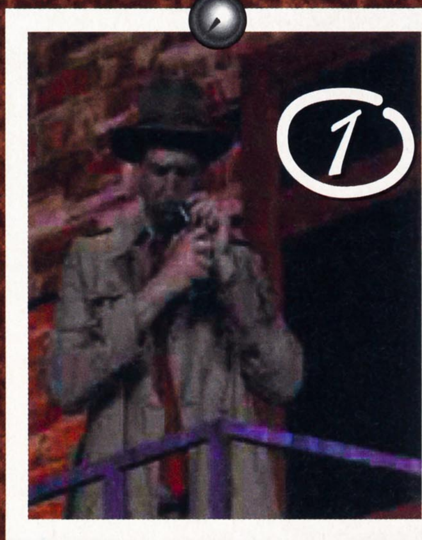
Tex III, le retour

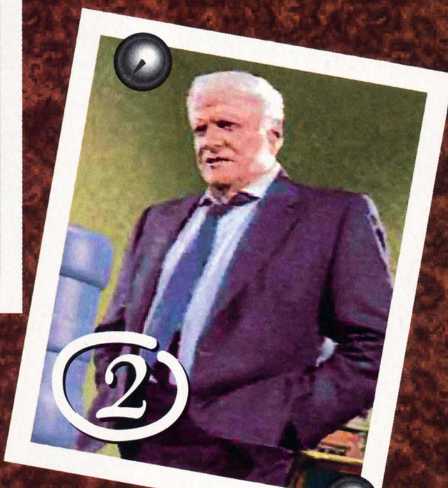


Malgré ses succès dans les affaires Mean Streets et Martian Memorandum, ce privé pour qui "cynisme" rime avec "alcoolisme" est toujours un homme brisé par la faillite de son mariage. Pour ne rien arranger, ses finances sont complètement à sec lorsque démarre la partie, votre premier souci sera donc de dénicher un travail dans les plus brefs délais. Coup de chance, un cambriolage vient d'être effectué chez un prêteur sur gage situé dans votre propre quartier, voilà peut-être enfin l'occasion de récupérer votre dignité... On vogue ainsi d'affaires mineures en petites enquêtes pendant quelque temps avant que l'action ne s'emballe et que l'on se retrouve en plein cœur d'un combat dont les implications sont énormes. En effet, Under A Killing Moon jouit d'un scénario extrêmement soigné, et on ne peut qu'être admiratif devant la cohérence du monde au sein duquel évolue Tex Murphy. Cette toile de fond n'est autre qu'un San Francisco post-Troisième Guerre mondiale, un monde où les hommes côtoient les mutants dégénérés. Une cohabitation qui se fait du reste dans la douleur, les mutants étant considérés par les "norms" comme la lie de l'humanité. Pour la plupart par-

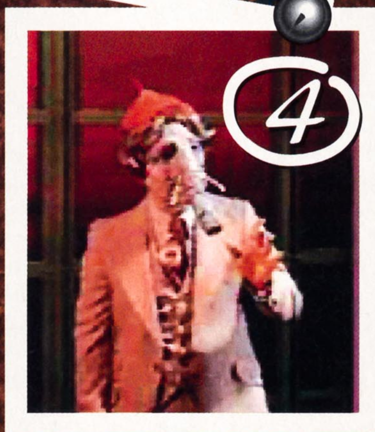
Des dizaines de comédiens professionnels

les costumes sont de Donald Caldwell...













1 TEX MURPHY

Mal rasé, son imper défraîchi et sa bouteille de bourbon à portée de la main, voilà Tex dans toute sa splendeur. C'est l'archétype du "privé" bien connu du cinéma, fumeur invétéré, alcoolique, plus amer qu'un demi-quintal de pamplemousses, mais doté d'un sens de l'humour noir ravageur. Le genre de personnage auquel on s'attache facilement, ce qui tombe plutôt bien car vous allez faire un petit bout de route en sa compagnie !

2 LE COLONEL

L'as des as de tous les privés de San Francisco. Le Colonel fut, il y a longtemps, votre collègue au sein d'une agence de détectives. Vous n'étiez alors qu'un jeune homme idéaliste, et choqué par les libertés qu'il prenait avec l'éthique, vous n'avez rien trouvé de mieux que de le dénoncer à l'Ordre, provoquant sa suspension et une brouille de quinze ans entre vous. À présent, voici que vos routes se croisent à nouveau, car le Colonel semble très impliqué dans l'affaire qui vous occupe. Mais de quel côté est-il ?

3 LE CAMÉLÉON

Le Caméléon est le gourou d'une secte maléfique (vous en connaissez beaucoup, vous, des sectes bénéfiques ?) œuvrant pour semer la destruction et le chaos. Comme l'indiquent ses traits, c'est un authentique descendant des indiens d'Amérique et non des moindres, puisqu'il pratique même la Magie Ancestrale ! Le moins impressionnant des pouvoirs de ce chaman n'est pas sa polymorphie, c'est-à-dire sa capacité à changer de forme et d'apparence à volonté. Cela en fait un redoutable adversaire, et pourtant vous allez découvrir qu'il est lui-même sous l'emprise d'un personnage plus mystérieux encore...

4 THE BEAK

Mutant jusqu'au bout de la trompe, si cet indic est l'un des nombreux personnages du jeu affligé d'une "déficience génétique", la sienne n'est pas des plus discrètes. The Beak ("le bec") est un personnage intelligent très au fait des mouvements de la pègre de San Francisco. "Intelligent" pour un mutant dans l'univers d'UKM, cela veut également dire très méfiant et prudent. Pour gagner sa confiance, il vous faudra non seulement être recommandé par une de ses connaissances, mais également lui faire un de ces petits cadeaux qui établissent si souvent ces fameuses amitiés de 30 ans ! Difficile mais indispensable, quel bon détective peut se passer d'indicateur ? Que seraient Starsky et Hutch sans Huggy ? Mon curé sans les nudistes ? Les nanas des feuilletons débiles d'AB Productions avec leurs culottes ?

5 LIEUTENANT MAC MALDEN

Bien entendu, la traditionnelle rivalité entre policiers et détectives privés sévit entre le Lieutenant Mac Malden et vous. Les adeptes de longue date de Tex Murphy auront bien entendu reconnu là le flic pas commode déjà présent dans Martian Memorandum. S'il n'a en principe pas la moindre intention de coopérer un tant soit peu avec vous, il est en revanche beaucoup moins fin que Beak et peut être aisément roulé dans la farine. Un petit indice au passage : son caractère fier et emporté peut l'amener à laisser filtrer des informations dès lors qu'il sent sa compétence remise en cause. Pour obtenir ce que vous voulez de lui, n'hésitez pas à faire un peu de provocation pour faire monter la pression...

6 CHELSEE BRANDON

Cette charmante demoiselle est la marchande du kiosque à journaux situé dans votre rue. De par sa position stratégique, Chelsee voit et entend une grande partie de ce qui se trame dans le quartier où vous résidez, et elle fait preuve de bien plus de perspicacité et de clairvoyance que, disons, une télépotiche affligée d'un défaut de prononciation. Et puis, elle est si craquante que je n'ai pu résister au plaisir d'égayer cette galerie de portraits de son frais minois. S'il faut aller l'interviewer pour recueillir ses impressions sur UKM, le premier qui pose sa candidature à la rédaction finira de sécher avec les autres dans ma cave !



Un théâtre déserté, un rendez-vous avec un membre influent de la pègre californienne, du trafic d'objets d'art, pas de doute, on est bien dans un polar pur sucre !

Houlà, m'est avis qu'il ne va pas être coton de progresser vu la nature du système d'alarme que vous devez mettre en échec.



qués dans les quartiers pollués du vieux San Francisco, les "génétiquement déficients" sont l'objet de tout le sinistre cortège de discriminations et manifestations hostiles qui sont trop souvent le lot de nos immigrés contemporains. Entre les deux communautés, l'incompréhension augmente d'autant plus vite qu'un nouveau mouvement de poètes au doux nom de "Croisade pour la Pureté Génétique" s'emploie à attiser les haines. Pour ceux qui n'auraient pas encore tout à fait saisi le message du scénariste d'Under A Killing Moon, Chris Jones, la séquence d'introduction du jeu est composée en partie de larges extraits d'images d'archives de la Seconde Guerre mondiale, sans que cela ait en aucune façon un rapport direct avec l'histoire. Voilà pour le décor. Pour ce qui est du scénario, sans trop vouloir casser le suspens, sachez qu'il relate la lutte entre un culte maléfique et une organisation secrète de prévention du terrorisme nommée Capricorn. Tex Murphy n'est qu'un pauvre pion ballotté entre les mains de ces puissances qui le dépassent, lui le "loser" éternel. Mais parfois il arrive que, piqué au vif, le pion s'avise de se rebeller...

Saxos et voix off



Complet, intelligent et captivant, le scénario d'Under A Killing Moon est de surcroît rehaussé d'une ambiance proprement extraordinaire. Chaque chapitre ou jour (il y en a sept en tout) est précédé d'un mini-générique joué au saxophone pour bien vous mettre dans le bain. Bien que l'action se déroule en 2042, le personnage de Tex Murphy ne cache pas ses influences très "Bogart". C'est un détective privé conforme à l'image qu'en ont donné des polars tels que "Le faucon maltais", sorte d'anti-héros amer au caractère trempé dans l'acier. Chaque dialogue, chaque examen du monde qui vous environne donne lieu à des commentaires en voix off (prochainement sous-titré en français, voir l'encadré plus bas) de Tex qui sont souvent très caustiques. On se croirait vraiment en plein milieu d'un épisode de Mike Hammer ! Je ne résiste pas au plaisir de vous en livrer un au passage, histoire de vous mettre en appétit. En visite au poste de police local pour tenter d'arracher quelques indices au Lieutenant MacMalden, Tex se fait cette réflexion : "Je n'avais pas revu Mac Malden depuis l'affaire Martian Memorandum. J'avais de lui le souvenir d'un flic borné, incompétent et affligé d'un gigantesque nez. Dès que je suis entré dans son bureau, j'ai compris que les choses avaient bien changé. Son nez était encore plus gros." L'humour est omniprésent dans UKM, que ce soit dans la description d'objets, de lieux ou mêmes des options de dialogue. Ainsi, lorsque le prêteur sur gage cambriolé vous fait part, à vous, de son désabusement devant l'inefficacité de la police (c'est que pour les crimes dont sont victimes les mutants, la police ne se décarcasse pas trop, vous voyez) et son manque de moyens pour engager un "détective décent", vos options sont de lui répondre sur un ton "très vexé", "un peu vexé" ou "vexé, mais au chômage" ! Digne de l'école du rire chère à Mic Dax !

Quatre CD et une réalisation qui fera date



Vous avez remarqué que, pour l'instant, tous les aspects d'UKM passés sur le gril se sont révélés être autant de satisfecits. Eh bien, croyez-moi si vous le voulez, mais le meilleur reste encore à venir ! Je n'hésiterai en effet pas à qualifier la réalisation de ce jeu de proprement somptueuse. Under A Killing Moon est composé de trois phases distinctes pour la gestion des dialogues, des actions effectuées et des déplacements. Pour la première d'entre elles, Access à fait appel aux services de dizaines de comédiens professionnels pour incarner les personnages du jeu. Certains d'entre eux sont même assez célèbres, comme Margot Kidder (Loïs



Aussi bizarre que cela puisse vous paraître, si vous avez effectué cette mise en scène, ce n'est pas pour amuser un bataillon de myopathes pour Noël, mais bien pour sauver votre misérable peau !



La beauté du graphisme des phases 3D.
La simplicité et la clarté de l'interface.
Le scénario béton.



La course à la puissance se poursuit ; il faut une configuration de la mort pour jouer à UKM en plein écran.

tips

- SAUVEZ TOUJOURS AVANT D'ABORDER UN DIALOGUE, CAR DE SON ISSUE DÉPEND BIEN SOUVENT LA PROGRESSION DE VOTRE ENQUETE. SI VOUS SENTEZ QUE LES CHOSES ONT MAL TOURNÉ, RECHARGEZ VOTRE SAUVEGARDE ET TENTEZ D'ADOPTER DE NOUVELLES ATTITUDES.
- LORSQUE VOUS RECHERCHEZ DES INDICES, PENSEZ TOUJOURS À BIEN SCRUTER CHAQUE CENTIMETRE CARRÉ DE PLAFOND ET DE SOL, CERTAINS OBJETS ÉCHAPPENT À VOTRE CHAMP DE VISION LORSQUE VOUS GARDEZ LA TETE DROITE.

pour incarner les personnages du jeu.

Lane dans "Superman I et III"), Russell Means ("Le dernier des Mohicans", "Tueurs-nés") ou Brian Keith ("Mon curé chez les nudistes"). À l'instar de 7th Guest, ces acteurs ont donc joué toutes les scènes de dialogues (et d'action aussi, pour certains d'entre eux. On est quand même dans un polar, faut que ça se frictionne !) pour être ensuite incrustés dans des décors 3D d'une beauté à couper le souffle. Pour obtenir de vos interlocuteurs les renseignements que vous voulez leur soutirer, il s'agit de ne pas les froisser. À vous d'aiguiller la discussion dans la bonne direction, lorsque l'ordinateur vous propose de choisir le ton général de votre prochaine réplique parmi trois ("cynique", "indigné" ou "résigné", par exemple).

Fureter comme un vrai détective



La deuxième phase, dite "interactive", est plus classique et autorise les actions du genre d'ouvrir/fermer, allumer/ éteindre ou examiner. Mais quelle simplicité d'utilisation, quelle classe dans l'interface. Ainsi, tous les objets dont vous vous êtes au préalable saisi, peuvent être à nouveau examinés d'un peu plus près, ce qui déclenche une mini-séquence en images de synthèse avec rotation de la caméra autour de l'objet en question, modélisé pour la circonstance. Le genre de détail qui témoigne du perfectionnisme dont UKM a fait l'objet. Pour les moins patients d'entre nous, Access a implanté un nouveau système d'indices intelligent (il tient compte de votre parcours et de votre position dans le jeu) accessible à tout moment. Quelle que soit la raison pour laquelle vous êtes bloqué, ce menu d'aide détient toujours la solution, mais il vous amputera en contrepartie des points que vous avez remportés au fil de la partie (ce qui n'a toutefois aucune incidence sur le déroulement de l'aventure).

Enfin, il est temps d'aborder la troisième phase d'UKM, celle du mouvement, qui est de loin la plus impressionnante. Jusqu'ici, les jeux d'aventures plaçaient le joueur devant un écran en deux dimensions sur lequel se déplaçaient des sprites représentant les personnages. Fini, dépassé tout ça, allez hop, au grenier, UKM inaugure l'ère du jeu d'aventures 100 % 3D ! Eh oui, vous avez bien lu, les photos d'écrans que vous avez sous les yeux ne sont pas de jolis dessins précalculés, mais bel et bien une représentation tridimensionnelle temps réel, avec force textures et détails, le tout en SVGA s'il vous plaît ! C'est tout simplement stupéfiant,



Under a Killing Moon sera pour vous l'occasion de rencontrer une foule de personnages plus pittoresques les uns que les autres. Remarquez, l'odeur en moins, votre logement à vous ressemble à peu près à cela !



Quand on veut jouer les monte-en-l'air, mieux vaut être équipé pour, et surtout... être adroit !



La boutique de farces et attrapes+x de Rusty le clown, autrefois riante, a pris des allures sinistres depuis que son proprio à mystérieusement disparu...



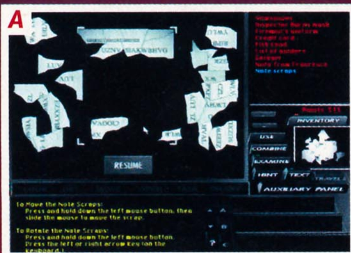
INTERDIT AUX ANGLOPHOBES ?

La version d'Under A Killing Moon qui nous est parvenue est intégralement en anglais, mais il est possible d'afficher des sous-titres, eux aussi dans la langue de Shakespeare, pour accompagner les dialogues et réflexions des personnages. C'est la version qui sera distribuée en France par US Gold dans un premier temps afin de mettre en échec l'import parallèle. Toutefois, une traduction des sous-titres est en cours, cette version francisée devrait être terminée à la mi-novembre selon US Gold. Du reste, un petit carton invite les acquéreurs de la première version à échanger leurs CD contre ceux de la version française, et cela gratuitement. Certains d'entre vous auraient peut-être préféré un doublage en studio en bonne et due forme comme ce fut le cas pour la version CD de Sam et Max, mais que serait-il alors advenu de l'humour original, du jeu des acteurs ? Avec cette question hautement philosophique, c'est l'éternelle polémique opposant les fanatiques de la VO aux partisans de la VF qui vient de se transposer du cinéma aux jeux vidéo...

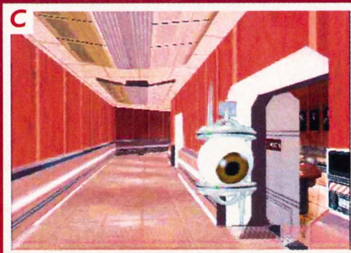


Il est préférable de disposez d'un 486 DX2.

Les jeux dans le jeu.







Au-delà des phases d'exploration et de déduction qui sont le lot de tout bon jeu d'aventures, Under A Killing Moon surprend parfois le joueur avec l'arrivée inopinée d'un petit challenge un peu différent, bien que parfaitement intégré à l'histoire. Des exemples ?

Sur la piste d'une adultère (il faut bien vivre), vous découvrez les bribes de ce qui fut un message codé entre l'infidèle et sa compagne illégitime. Il va tout d'abord vous falloir reconstituer le message depuis ses nombreux fragments, à la manière d'un puzzle (photo A), puis tenter de décrypter ce qui s'avèrera être un rendez-vous galant(photo B).
Tôt ou tard, votre enquête va vous amener à vous introduire en douce dans un centre de recherches génétiques plutôt louche. Comme toujours, vous allez fureter un peu partout pour tenter d'y voir plus clair. Mais ici, il advient d'être particulièrement prudent, car un drône de sécurité patrouille dans les couloirs (photo C) et mettra fin à votre carrière prématurément s'il parvient près de vous. Du coup, UKM se transforme presque l'espace de cette scène en un jeu d'action, vous tentez de fouiller minutieusement les lieux sans trop vous attarder dans chaque pièce, faute de quoi...

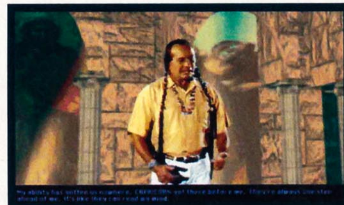
Je ne suis pas millionnaire, j'm'excuse

Alors comme ça, vous n'avez pas encore acquis votre supra-méga-giga Pentium 8000 MHz avec 1 Go de RAM et lecteur de CD sextuple vitesse. Vous ne manquez pas de culot, dites donc ! Heureusement, Access et Joystick ont pensé à vous, le premier en incluant des modes "économiques", le second en vous présentant le jeu tel qu'il pourrait être chez vous.





"MON PC N'EST PAS SUFFISAMMENT RAPIDE ET LES DÉPLACEMENTS SONT TROP SACCADÉS."
Réduisez la fenêtre d'action ou changez de résolution. Pour les possesseurs de configurations plus anciennes, il est possible de paramétrer la taille de l'écran ou la résolution exploitée. Comme vous pouvez le constater, le résultat reste très chouette, même en VGA !





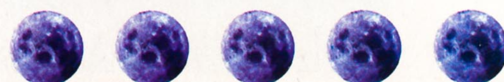
"MON LECTEUR CD SIMPLE VITESSE RAME DURANT LES SÉQUENCES VIDÉO."
Toujours dans le menu de configuration, optez pour la représentation en VGA des "Letterbox scenes" (séquences vidéo) pour économiser une somme précieuse d'informations. Voilà, les interruptions dans l'action desdites séquences devraient disparaître, et votre migraine aussi. Si avec tout ça, vous n'êtes pas contents...

Access a réussi l'exploit de réaliser un jeu aussi beau que l'est 7th Guest, mais avec l'interactivité totale d'un System Shock ! Le pied total ! D'autant que ce type d'interface convient particulièrement bien à une enquête policière. Bon nombre d'objets capitaux pour la résolution du jeu ont en effet roulé à terre, où ils peuvent être cachés ; mais 3D oblige, vous pouvez librement lever ou baisser la tête. Pour la première fois, il est donc possible de fureter comme un vrai détective, de trouver cette enveloppe dans la poubelle ou cette clef scotchée au mur dans un recoin sombre en inspectant la pièce avec attention. Et tout cela est d'une telle beauté, la 3D si détaillée, que l'on se sent vraiment complètement plongé dans l'univers de Tex. Hélas, cette extrême sophistication se paye naturellement quelque part, en l'occurrence en temps machine. Au vu de la complexité des calculs que doit réaliser votre ordinateur dans UKM, celui-ci ferait bien d'être particulièrement musclé. Certes, il est possible de réduire la taille de la fenêtre ou de passer du SVGA au VGA pour qu'UKM reste jouable sur 386, mais il est préférable de disposer d'un 486 DX2 et de 16 Mo pour jouir de tous les atouts du soft. Si vous voulez jouer en plein écran et à la résolution maximale avec des déplacements fluides, sachez qu'il faudra alors vous munir d'un Pentium 100 MHz, le 66 MHz s'avérant un peu juste pour cette tâche ! Le délire total... Rassurez-vous cependant, même si vous n'êtes pas en possession d'une usine à gaz à deux briques, Under A Killing Moon reste la plus belle, la plus réaliste, la plus innovatrice de toutes les enquêtes policières jamais vues sur micro, et je ne saurais trop vous conseiller d'en faire l'acquisition d'urgence !

STANDARD : PC CD-ROM • ÉDITEUR : U.S GOLD (1) 41.06.96.70 • NOTICE : VF • CONFIG. MINI : 386 25, 4 MO, SVGA

Grâce à sa réalisation presque parfaite, Under A Killing Moon marque un tournant dans l'évolution des jeux d'aventures à la sauce CD-Rom. En trois mots, la nouvelle référence.

TECHNIQUE 95 ■ INTERET 90



VOTRE JEU
48 H CHRONO
EN
73.60.00.18
POUR TOUTE COMMANDE
EN CADEAU UNE DEMO
THEME PARK, FIFA SOCCER
BREAKTHRU, DOOFUS

CENTURY SOFT

un CD démo GRATUIT pour l'achat d'un jeu CD-ROM

AMIGA

Nouveautés

ALLADIN 1200	249
CARTON ROUGE	289
DRAGONSTONE	249
DREAMWEB 1200	289
FIFA SOCCER	279
LEMMINGS 3	NC
LORDS OF THE REALM	299
OVERLORD	319
PINBALL ILLUSIONS	NC
RUFF & TUMBLE	249
SENSIBLE world soccer	NC
SIM CITY 2000 1200	269
T.F.X 1200	329

contactez-nous pour disponibilité

3D MASTER GOLF	169
APOCALYPSE	199
ARMOUR GEDDON 2	189
BANSHEE	249
BENEATH a steel sky vf	289
BENEFACTOR	199
BRIAN THE LION	199
CANNON FODDER	245
CARLOS	189
CIVILIZATION	289
D - DAY 6JUIN 44 vf	299
DARKMERE vf	249
DETROIT vf	299
DISPOSABLE HEROE	189
DUNE 2 vf	259
ELFMANIA	199
F1 GRAND PRIX	249
F 117 A	269
FIELDS OF GLORY vf	269
GENESIA vf	249
GLOBAL GLADIATORS	139
HEIMDALL 2 vf	255
INDY 4 ARCADE vf	69
INDY 4 AVENTURE vf	349
ISHAR 3 vf	259
K 240 vf	249
KING QUEST 6 vf	269
KRUSTY fun hous Simpson	169
LEGACY OF SORASIL	249
LEMMINGS 2	210
LOTUS TURBO TRILOGY	249
MANCHESTER united 2	249
MONOPOLY vf	289
OM SUPER FOOTBALL	199
OSCAR	220
PERIHELION	189
RED ZONE	99
ROBINSON REQUIEM vf	265
SECRET MONKEY isl 2 vf	349
SENSIBLE SOCCER inter	199
SIERRA world cup 94	219
SIMON THE SORCERER vf	329
SKIDMARKS	239
STARLORD vf	269
STREET FIGHTER 2	189
STORMBALL	69
THEATRE OF DEATH	249
THEME PARK vf	269
THE SETTLERS vf	299
THE SHORTGREY vf	249
TORNADO vf	319
TRODDLERS	69
U.F.O vf	269
UNIVERSE	289
VROOM + great courts 2	259
VROOM multiplayer	199
WORLD CUP USA 94	229
ZOOL 2	120

Offre valable dans la limite du stock disponible, prix modifiables sans préavis

COMPILATIONS

	ST	AM	PC
FOX COLLECTION VOL 3	329	329	329
gods/ team suzuki/ crazy cars 3/ carl lewis challenge			
UNIVERS 1	269	269	269
grand prix 500 II / thargan / swap / eagle's rider			
FUN RADIO 4		289	329
superski 2 / first samourai / crazy cars 3/lemmings/indy 4			
WORLD CUP YEAR 94		299	349
goal / sensible soccer / striker / championship manager			
LORDS OF POWER		349	369
silent service 2 / railroad tycoon / perfect general / red baron			
BATTLE OF TIME		249	299
battle isle / perfect general / megalomania / first samourai			
AWARD WINNERS 2		289	329
sensible soccer / zool / elite / jimmy white snooker			

SOUND BLASTER

version 16 MCD	990F
version 16 basic	750F
version AWE32 ASP	1890F

joystick THRUSTMASTER FLIGHT CONTROL 620F

CD-ROM PANASONIC 562B
➡ Double vitesse + interface
➡ MEGARACE + MYST + DEMO
1390F

CD-ROM TEAC
quadruple vitesse
AT-BUS 2790F

KIT PUISSANCE 16 1990F
➡ SOUND BLASTER 16
➡ CD-ROM PANASONIC 562B
➡ MEGARACE + MYST + DEMO

MAXI SOUND HP16 750F
carte audio 16 bits multi-cd
paire d'enceintes + microphone
MAXI SOUND CD16 1990F
carte audio 16 bits multi-cd+enceintes
lecteur CD-ROM PANASONIC 562B
+MYST +MEGARACE +REBEL ASSAULT

CD CHARME

ASIAN DREAM GIRL 2	159
BLONDE JUSTICE	220
CALIFORNIA calendar	249
COLLECTION privée1 vf	189
COLLECTION privée 2 vf	220
COLLECTION privée 3 vf	189
DOUBLE massive melons	159
DIRTY LAUNDRY	269
ENDANGERED	259
FRAT GIRLS of double	259
KAMA SUTRA	310
LADIES CLUB POKER	289
LUSTY LADIES	129
MAIN STREET USA	259
MYSTIC OF ORIENT	289
NASTY NURSES	299
PORN MANIA	329
RAQUEL RELEASED	189
ROPE & CHAINS	129
SEXUAL ECSTASY	189
SEXUAL OBSESSION	249
SINFULLY YOURS	249
SOUTHERN BEAUTIES	310
SURFER GIRLS	259
SWEET CHEEKS	159
TREASURE CHEST	249
WACS	259

ATARI

CANNON FODDER	259
GENESIA	ND
ISHAR 3	269
LOTUS TURBO trilogy	249
RACE DRIVIN	99
ROBINSON REQUIEM	279
VROOM + great courts 2	259
VROOM multiplayer	199

PROMO PC

BIRDS OF PREY	129
BRUTAL SPORTS FOOT.	129
CISCO HEAT vf	99
COMANCHE DATA 2	189
ECO QUEST	129
F29 RETALIATOR	129
JETFIGHTER 2 vf	129
HEROES of the 357 th	129
LEGEND 5p1/4	69
LINKS	129
MANTIS	99
NIGHY SHIFT	69
OBITUS	99
OM SUPERFOOT	99
PROPHECY of the shadow	69
SPELLCRAFT	69
STEEL EMPIRE	129
TIME QUEST	99
WING ACADEMY	129

CD - ROM

Nouveautés

ACES OF THE DEEP	349
AL - QADIM vf	299
ALONE IN THE DARK 3 vf	359
BATTLE ISLE 2 sénario vf	220
CREATURE SHOCK	349
CYBERIA	379
CYCLONES	299
DAWN PATROL	349
DESCENT	339
DRAGON LORE vf	329
FORTRESS DR RADIAKI	369
INFERNO	379
KING QUEST 7 vf	339
KYRANDIA 3	349
LITTLE BIG ADVENTURE vf	379
LOST EDEN	NC
MAGIC CARPET	379
SAM & MAX vf	349
SYSTEM SHOCK	369
UNDER KILLING MOON vf	379
U.S NAVY FIGHTERS	379
WARCRAFT	349
WINGS OF GLORY	369
WING COMMANDER 3	NC
WOODRUFF vf	299
WORLD CUP GOLF	319
ZEPHIR	319

contactez-nous pour disponibilité

ARMORED FIST	349
BATTLE ISLE 2 vf	369
BENEATH a steel sky vf	359
CENTRAL INTELLIGENCE	309
CHESSMASTER 4000 turbo	289
COLONIZATION vf	329
COMANCHE + mission 1&2	389
CYCLEMANIA	299
D-DAY 6 JUIN 1944 vf	349
DARK LEGIONS	289
DAY of the TENTACLE vf	339
DOOM 2	389
DRACULA UNLEASHED	289
DUNE vf + 7th GUEST	369
ECSTATICA vf	329
FALCON GOLD	329
FIFA SOCCER vf	289
GABRIEL KNIGHT vf	329
GENESIA vf	289
GREAT naval battles 2 nf	299
INCA 2 vf	319
INNOCENT until caught vf	289
INTERNATIONAL tennis vf	369
IRON HELIX vf	269
KYRANDIA 2 vf	329
LANDS OF LORE vf	349
LUCASARTS HEROES	349
MEGARACE vf	269
MYST	389
NHL HOCKEY 95	329
NOVASTORM	329
OUT POST vf	329
PINBALL DREAMS deluxe	269
PRIVATEER + scénario vf	349
PSYCHOTRON	319
QUARANTINE	289
REBEL ASSAULT nf	330
SEA WOLF SSN21 vf	349
STARLORD vf	349
SUBWAY 2050 + mission vf	319
SYNDICATE + scénario vf	389
TFX notice vf	369
THE HORDE vf	319
THEME PARK vf	349
TOP 50 JEUX dos ou win	189
TORNADO + mission	389
TRANSPORT TYCOON vf	329
U.F.O vf	279
ULTIMA VIII + speech vf	419
WHO SHOT JOHNNY ROCK	299
WOLFPACK	269

PC COMPATIBLES

Nouveautés

ACES OF THE DEEP	349
AL - QADIM vf	299
ALADDIN	289
ALONE IN THE DARK 3 vf	359
BLACKHAWK	279
CARTON ROUGE	299
DARKSUN 2	319
DAWN PATROL	349
DESCENT	339
DREAMWEB vf	359
DUNGEON MASTER 2	339
IRON CROSS	349
KOKUM KA 50	349
LEMMINGS 3	259
MASTER OF MAGIC	349
NASCAR RACING	349
NCAA BASKET	319
PINBALL ILLUSIONS	NC
PIZZA TYCOON	339
WARCRAFT	349
WINGS OF GLORY	369
WOODRUFF vf	299
ZEPHIR	319

contactez-nous pour disponibilité

1942 PACIFIC AIR WAR	319
ACES OVER EUROPE vf	269
ANCIEN art of war in the skie	269
ARMORED FIST	349
B.A.T 2 vf	289
BATTLE ISLE 2 vf	345
BENEATH A STEEL SKY vf	299
BREAKTHRU	199
CANNON FODDER vf	289
CHAOS ENGINE	245
CIVILIZATION vf	289
COLONIZATION vf	329
COMANCHE + mission 1	349
CYBER RACE vf	220
D - DAY 6JUIN 44 vf	345
DAY of the TENTACLE vf	339
DELTA V	325
DETROIT vf	349
DISCOVERY vf	269
DOOM 2	319
DRACULA	220
DUNE 2 vf	269
F 14 FLEET DEFENDER	299
F 15 STRIKE EAGLE 3 vf	329
FIELDS OF GLORY vf	269
FIFA SOCCER vf	289
FLIGHT SIMULATOR 5 vf	349
GABRIEL KNIGHT vf	269
GENESIA vf	289
GLOBAL DOMINATION	349
GRAND PRIX F1	289
GREAT NAVAL battles 2 nf	329
INDIANA JONES 4 av vf	329
INDY CAR RACING	289
ISHAR 3 vf	289
KASPAROV GAMBIT	289
KYRANDIA 2 vf	299
LANDS OF LORE vf	299
LEISURE SUIT LARRY VI vf	299
LODE RUNNER windows vf	289
LORDS OF THE REALM	349
MANCHESTER united 2	289
MIGHT & MAGIC 5 vf	289
MORTAL KOMBAT	220
OUTPOST vf	329
OVERLORD vf	329
PACIFIC STRIKE vf	269
PIRATES GOLD vf	269
PLANET FOOTBALL vf	349
POLICE QUEST IV vf	299
PRIVATEER + speeck	349
QUARANTINE	289
QUEST FOR GLORY III vf	269
RAPTOR vf	289
RAVENLOFT vf	339
RETURN of the PHANTOM	249
ROBINSON REQUIEM vf	279
SAM & MAX vf	319
SEAWOLF SSN21 vf	329
SENSIBLE SOCCER inter	199
SHADOW CASTER	189
SIM CITY 2000 svga vf	249
SIMON THE SORCERER vf	339
STARLORD vf	299
STAR CRUSADER	289
SUBWAR 2050	269
SYNDICATE vf	285
SYSTEM SHOCK vf	329
THEATRE OF DEATH	249
THEME PARK vf	339
THE SETTLERS vf	345
TIE FIGHTER vf	335
T.F.X nf	319
TORNADO vf + mission	349
TRANSPORT TYCOON vf	329
U.F.O. vf	299
ULTIMA VIII vf	335
WING ARMADA	289

3615 CENTSOFT

COMMANDEZ 24H/24
CONSULTEZ LES NEWS
GAGNEZ DES CADEAUX

ATTENTION !!! NOUVELLE ADRESSE

CENTURY SOFT BP 8
63018 CLERMONT-FERRAND cedex 2

NOM ....
PRENOM..........
ADRESSE..........
....
....
CODE POSTALE..........
VILLE..........
TELEPHONE..........

TITRES .... PRIX..........
....
....
....
TOTAL ....

☐ ATARI 520 ☐1mo ☐STF ☐STE
☐ AMIGA 500 ☐500+extension ☐500+/600 ☐1200
☐ PC AT 386/486 3"1/2 ☐2mo ☐4mo ☐VGA ☐SVGA ☐CD-ROM
☐ CHEQUE ☐certifie être majeur pour CD charme
☐ CARTE BLEUE No..........
JO 55 Signature : Date d'expiration :..........

☐ NORMAL 22F
☐ COLISSIMO 30F logiciels
livraison garantie 48H matériels 50F
☐ CONTRE-REMBOURSEMENT
+ port Colissimo 75F
TOTAL A PAYER



Les niveaux de Ruff n' Tumble contiennent de nombreuses armes spéciales, comme ce lance-flammes. Attention, si ces dernières sont dévastatrices, elles sont également limitées dans le temps.

Ruff n'Tumble

Amiga

Des plates-formes, oui mais de Renegade !

De l'arcade très classique pour le dernier logiciel de Renegade sur Amiga. 50 % plates-formes, 50 % shoot'em up, 100 % Bitmap Brothers !

PINKY

Comment fait-on pour transformer une chère tête blonde paisible de huit ans en un psychopathe acharné ? C'est très simple, il suffit de l'attirer dans un parc à la tombée de la nuit, comme ce fut le cas pour Ruff Rodgers. Comme Ruff arpentait les allées de ce parc municipal, désert à cette heure avancée de la journée, il eut la surprise d'aviser un trou dans le sol duquel provenait de la lumière. À côté de l'orifice, un panneau indiquait : "Vous voulez jouer ?", et une flèche invitait l'imprudent garnement à plonger. Ce piège grossier est l'œuvre du sinistre Dr Destin, qui projette de conquérir le monde entier sans coup férir à l'aide de sa célèbre "Machine à Conquérir Le Monde Entier Sans Coup Férir". Son seul problème provient du grand besoin de cette machine d'être alimentée en billes, et il se trouve justement que Ruff est le plus grand champion de billes du monde. Enfin, en tout cas du pâté de maison. Même qu'une fois, il a joué contre sa mère, et il a gagné. Dès son entrée dans le trou mystérieux, Ruff se fait donc confisquer ses précieuses billes par le Dr Destin, ce qui a le don de le mettre de très mauvaise humeur. Attrapant une mitraillette qui traînait par là (si, c'est possible !), Ruff s'élança contre l'armée des "têtes de fer" protégeant le maître de ces lieux.

Du muscle, mais aussi... du muscle !

Vous contrôlez naturellement Ruff Rodgers à l'écran dans ce jeu d'arcade trépidant. Les têtes de fer grouillent un peu partout dans le monde du Dr Destin, et elles peuvent prendre différents aspects. Quant à vous, vous n'en êtes pas démuni non plus (de ressources, pas de tête, parce que là, ça reste à vérifier), car de nombreuses armes et power-up (bouclier, rapidité, fusil laser, lance-flammes...) traînent un peu partout dans les niveaux de Ruff n' Tumble. Votre mission est de ramasser un quota de billes donné dans chacun d'eux pour ouvrir la porte de sortie menant au niveau suivant. Vous le voyez, le soft comporte tous les ingrédients les plus classiques d'un jeu d'action sur Amiga, classicisme dont il ne se départit pas pour ce qui et de sa réalisation.

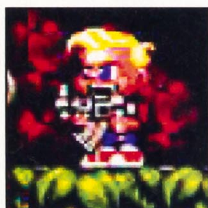
La jouabilité "Bitmap Bros"

En effet, si le graphisme de Ruff n' Tumble est assez fin et dans l'ensemble assez réussi, et l'animation du personnage précise, le scrolling est un poil saccadé et les décors un peu trop sobres à mon goût. La plupart des power-up et armes spéciales présentes ont déjà fait leurs preuves dans bien d'autres jeux d'action, on ne peut pas vraiment dire que le soft innove en la matière. Alors, un jeu banal, dans le peloton des nombreux jeu de plates-formes sur Amiga, Ruff n' Tumble ? Pas tout à fait, car il possède un ingrédient ô combien précieux dans ce type de logiciel : une jouabilité absolue. Grâce à son niveau de difficulté bien dosé et à une précision sans faille des commandes, Ruff n' Tumble possède ce je-ne-sais-quoi qui fait que l'on a toujours envie d'en faire "une petite dernière". On reconnaît bien là la patte des Bitmap Brothers, célèbres parmi les possesseurs d'Amiga pour leur perfectionnisme. S'il n'épatera pas vos amis, s'il ne fera pas verdir de jalousie votre voisin (le crétin qui a un PC et plein de boutons sur le visage), Ruff n' Tumble vous apporte néanmoins l'assurance de vous distraire pendant des heures entières, et c'est finalement bien là le principal. Après tout, Chaos Engine n'était lui aussi à la base qu'un classique shoot'em up, non ?

ÉDITEUR : Renegade • TÉLÉPHONE : 16. 99. 79. 66. 48.
NOTICE : VF

Si vous aimez les jeux d'action et que vous possédez un Amiga, Ruff n' Tumble est un bon choix, car c'est l'un des plus jouables qu'il m'ait été donné de voir sur cette bécane.

TECHNIQUE 77 | INTERET 70







Le graphisme assez sympa.
Une excellente jouabilité.
Une bonne durée de vie.



Rien de bien nouveau tout de même.



Voilà le but de votre haletante quête, quelques billes de couleur... qui peuvent détruire le monde !



Option très pratique : Ruff est capable de tirer dans tous les sens, ce qui permet de flinguer certains monstres sans risque.

KICK OFF 3 EUROPEAN Challenge

Retrouvez les 24 meilleures équipes internationales et 96 club européens ! Jouez avec les plus grandes stars du football : vous aurez besoin des meilleurs joueurs mondiaux pour gagner l'une des 12 Leagues et Coupes, et pourquoi pas la Coupe du Monde !



C'est foot !

Graphismes époustouflants :
Animations d'une étonnante fluidité... Un jeu très vivant grâce aux 1500 sprites détaillés (arbitres, juges de touches, entraîneurs et bien d'autres !)... Plusieurs sortes de terrains (boueux, sec...).

Qualité sonore étonnante :
Le bruit de la foule et les chants des supporters vous plongent dans la folle ambiance d'un grand match !

Jouabilité exemplaire :
16 possibilités d'actions par joueur. Admirez la puissance de course de l'arrière, la précision des passes du meneur de jeu et le jeu dévastateur de l'ailier... comme si vous y étiez ! Jouez à un rythme infernal dans une ambiance détonnante !

Caractéristiques :
- Mode entraînement.
- Ecoutez les conversations des joueurs et analysez le match.
- Editez les noms des joueurs.
- Jouez avec les plus grandes stars du football mondial.
- Sauvegardez vos meilleurs tirs et préparez-vous pour le concours du Meilleur But.
- Des options de contrôle et de vitesse de jeu qui feront le bonheur des novices comme des pros.
- Une grande facilité de contrôle grâce au joypad 4 boutons (optionnel).





© 1994 Anco Games





Disponible sur PC 3.5, PC CD-ROM, Amiga 500/600, Amiga 1200 et CD-32. VERSION FRANÇAISE

UBI SOFT 28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex





Présenté au
SUPERGAMES
4e Salon International de la High-Tech de Loisirs
30 Novembre - 4 Décembre 94
Paris - Porte de Versailles

Jouez et gagnez

le top pour vos micros,
DES LECTEURS CD ROM
DES PACKS MULTIMÉDIA
VOS JEUX PRÉFÉRÉS SUR CD, PC, AG

36 68 22 24



+

+


TÉLÉPHONEZ VITE AU
36 68 22 24
2Fr19 par minute

Jeu sans obligation d'achat.



Aladdin

AMIGA

VRAI
FAUX
La dernière version de DOOM 2 est la 1.9.
FAUX
c'est la 1.7a, le patch est téléchargeable sur 3615 JOYSTICK, il corrige quelques bugs.

Des plates-formes de génie !

Après avoir paradé en tête des ventes de cartouches l'année dernière sur consoles, voilà que le Prince Ali s'attaque à présent aux micros. Toute la féerie de Disney dans un jeu de plates-formes particulièrement bien animé.

PINKY



De l'avis même de toute l'industrie des jeux vidéo, Aladdin fut LE best seller sur consoles l'année dernière. Maintenant que l'hiver est de retour, et avec lui la sacro-sainte période des fêtes de fin d'année (NDLR : ah bon ?), le soft fait son arrivée sur micro ordinateur. Pour les fanatiques de jeux de plates-formes, c'est donc la fin d'une longue, très longue attente (on ne pourra pas dire qu'ils aient attendu le génie sans bouillir... d'impatience !). Vous allez donc enfin pouvoir incarner le héros du désormais célèbre dessin animé au travers de nombreux niveaux 100 % action. Car de l'action, avec les récents événements survenus dans la contrée d'Agrabah, il risque bien d'y en avoir pour tout le monde. C'est que cet infâme traître de vizir Jafar a de nouveau frappé !

Une bien triste histoire en effet

Pour assouvir ses ambitions dévorantes, ce sinistre personnage n'a pas hésité à kidnapper la princesse Jasmine qu'il détient actuellement en otage. En gros, il nous refait le coup du célèbre "calife à la place du calife" d'Iznogoud, le père Jafar, c'est décidément une manie. Mais pourquoi donc les vizirs sont-ils toujours d'abominable vermines dans les histoires ? Personnellement, je trouve cela un peu facile. On prend un corps de métier bien minoritaire, histoire qu'il ne se débatte pas trop fort, et sans grande perspective d'avenir qui plus est (faut bien reconnaître que l'horizon est un peu bouché pour les vizirs ces temps-ci), et tout ça nous fait un parfait bouc émissaire tout prêt à servir. Eh bien, cela suffit à la fin ! Faisons cesser la ségrégation honteuse qui sévit chaque jour davantage à l'encontre de pauvres vizirs dans l'impossibilité de se défendre et... hum, excusez-moi, je crains de



Aladdin est bourré de ces petites animations rigolotes qui donnent au jeu cette atmosphère de dessin animé.







En cas d'urgence, le désert d'Aladdin comporte des toilettes pour hommes, femmes et... génies !



Cet acrobate d'Aladdin est capable de se trimballer ainsi, pendu à une corde à linge. Il faut voir la qualité de l'animation pour ce mouvement !



m'être laissé emporter quelque peu, mais s'il est bien une chose qui me révolte, c'est la méchanceté et le cynisme du monde qui... oups, voilà que ça me reprend ! Euuuhhh, voilà, donc, cette pauvre victime de Jafar a malencontreusement un petit peu enlevé la princesse, presque sans faire exprès, ce qui a malgré tout le don de vous mettre en pétard, mauvaise nature que vous êtes. À la décharge de ce répugnant vermisseau bouffi de suffisance qu'est Aladdin, il faut préciser qu'en tant que principal soupirant de la demoiselle en question, la perspective de longues soirées solitaires n'est pas faite pour l'enchanter. D'autant que princesse, ce n'est tout de même pas ce que l'on fait de pire comme parti, ça permet à un homme de retrouver le sourire de son banquier en moins de temps qu'il ne faut pour le dire ! En tout cas, quelles que soient les motivations de cette verrue baveuse cancérigène d'Aladdin, une chose est sûre, il a décidé de se faire le vizir dès son prochain petit déjeuner. Et vous, évidemment, tout ce que vous trouvez à faire, c'est de l'y aider !

Le cimeterre ou... le cimetière !

Heureusement, et c'est bien fait, votre tâche va se révéler assez ardue, car son Auguste Majesté, Lumière de Nos Ames, le vizir Jafar, possède encore de nombreux alliés qui vont tenter de se mettre en travers de votre route, et cela sur onze niveaux (voir encadré). C'est du reste l'un des atouts majeurs d'Aladdin (le jeu), la présence d'un tel nombre de niveaux garantit au logiciel une très longue durée de vie, nous ne pouvons que nous en féliciter.

Qu'il s'agisse des gardes du sultan, de lanceurs de couteaux, de serpents venimeux, de chauve-souris, de squelettes ou que sais-je encore, ils sont tous venus à la grande fête d'Aladdin avec pour ambition commune de... lui faire sa fête, justement. Las, ce dernier n'est pas non plus dénué d'arguments, servi pas sa proverbiale aptitude à manier le cimeterre. Pour venir à bout de vos adversaires éloignés ou inaccessibles, vous avez également la possibilité de les mettre K.O. à l'aide de quelques

tips

AU DÉMARRAGE, TAPEZ **AZREY0001** POUR OBTENIR DES VIES INFINIES, BIEN UTILES POUR FRANCHIR LE PREMIER NIVEAU.

+

L'animation aussi fluide et rapide que fouillée. Le graphisme, très proche de celui du dessin animé. Le nombre de niveaux, très conséquent.

–

Encore et toujours des plates-formes !

VRAI FAUX

Si j'écris "hachette de guerre", à ton avis, c'est drôle, ça va les faire rire?
VRAI : Ah ah! Poilant, très fort! Yo, yo!

VRAI FAUX

On vous conseille fortement d'écouter les Nuls, tous les jours sur Europe 1 du lundi au vendredi et de 11h à 12h30.
FAUX : le vendredi, c'est Lafesse.



L'oiseau de Jafar vient parfois vous chercher des plumes, euh, des poux dans la tête. D'un coup de sabre, vous le ramènerez à la raison.



Onze niveaux pour des heures de fun

Le marché d'Agrabah



C'est ici que débutent vos aventures. Ici, vous allez rencontrer des gardes armés de cimeterres ou de bâtons, ainsi que des lanceurs de couteaux. De plus, certains personnages mal intentionnés prennent un malin plaisir à tenter de faire choir des paniers depuis leurs fenêtres dans l'espoir de vous écraser. Prenez garde, le sol est parfois jonché de tapis de charbons ardents sur lesquels il vaut mieux éviter de traîner. Mais ceci est également valable pour vos adversaires !

Le désert



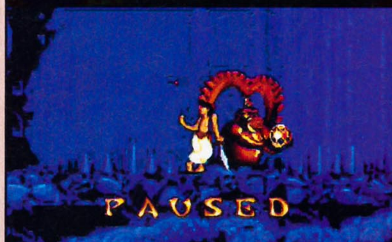
Dans ce deuxième niveau, vous allez successivement passer d'étendues désertiques en oasis, pour enfin aboutir aux ruines d'une cité antique. Le but est pour vous de découvrir les deux morceaux du scarabée d'or. Cette amulette magique va vous servir de monnaie d'échange avec un vieux guide pour que ce dernier vous indique l'entrée de la grotte des merveilles.

Les toits d'Agrabah



Maintenant que les rues d'Agrabah n'ont plus de secret pour vous, il est grand temps d'effectuer une reconnaissance sur les toits ! Pour y accéder, vous allez avoir besoin de l'aide de flûtes magiques. Ces dernières, disséminées un peu partout, permettent de "charmer" des bouts de cordes qui s'élèvent alors dans les airs. il ne vous reste plus qu'à les agripper, et à vous la balade !

La grotte des merveilles



Ça y est, vous voilà enfin à l'entrée de la légendaire grotte des merveilles ! D'après de vieilles rumeurs, il se dit qu'une lampe magique aux pouvoirs incommensurables est cachée au fin fond de la caverne : c'est précisément ce qui vous attire en ces lieux. Mais ici aussi, les gardiens sont nombreux, sous la forme de chauves-souris ou de statues (plutôt mobiles pour des statues, du reste) de la déesse Shiva. Sans compter les nombreux gouffres sans fond et mares d'eau (au fait, Aladdin ne sait pas nager !) qu'il vous faudra éviter.

L'évasion



Après de multiples efforts, vous parvenez enfin à mettre la main sur cette fameuse lampe et vous croyez au bout de vos peines. Malheureux ! En posant vos mains impures sur cet objet sacré, vous venez de déclencher la colère des Dieux ! La sortie de la grotte sera donc encore plus difficile qu'à l'aller, car le sol tremble sous le courroux des divinités, et d'énormes rochers dévalent d'étroits boyaux dès que vous les empruntez. Plus fort qu'Indy, Aladdin !

Le tapis volant



Alors que vous parvenez presque au bout de cette satanée caverne, le sol s'effondre pour être promptement remplacé par un magma de lave brûlante. Ça se complique... Providentiellement, un tapis magique vous attend gentiment, et dès que vous posez le pied dessus, le voilà qui s'envole et se met à fendre les airs à toute allure (ce serait donc ça, le fameux tapis perçant !) (NDLR : c'est sûr que c'est pas un tapis de sol !).

Le QG du Sultan

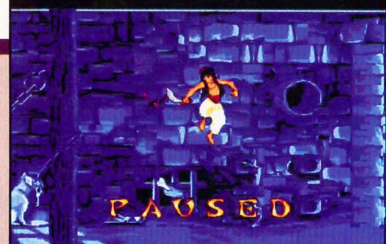


Vous voici parvenu au beau milieu du Quartier Général du Vizir, et devez à présent détruire la machine infernale qu'actionne lago, l'oiseau maléfique. Vous êtes maintenant presque au bout de vos peines, il ne vous reste plus qu'à atteindre Jafar pour lui parler du pays. "Plus qu'à" ? Façon de parler, car ce dernier est protégé comme une banque par des hordes de gardes armés jusqu'aux dents !

Le palais du Jafar



Les cachots du Sultan



Atmosphère sombre et ambiance sinistre sont de rigueur en ces lieux où le vizir envoie pourrir ses ennemis. Pas le temps de rengainer votre cimeterre entre les chauve-souris et les squelettes explosifs, qui éparpillent aux quatre coins des pièces leurs os avant de se reconstituer !

Dans la lampe



N'oubliez pas que vous êtes ici en plein conte des Mille et Une Nuits. Vous venez donc de vous glisser à l'intérieur même de la lampe magique, et le moins que l'on puisse dire, c'est que ça n'a pas l'air aussi grand, vu de l'extérieur ! Ici, tout est complètement délirant, vous pouvez marcher sur les volutes de fumée que dégage le génie, des ressorts vous projettent en l'air et des plates-formes mouvantes vous transportent d'un coin à un autre. Un vrai régal !

Le palais du Sultan



En contraste complet avec le joyeux boxon qui règne dans la lampe, le palais est d'une beauté et d'une sérénité absolue. Enfin, pour un être normalement constitué, parce qu'Aladdin, lui, ne sait pas nager. Il va donc devoir bondir de plate-forme en plate-forme, ou même parfois sur le dos d'un flamand rose pour faire la jonction entre les deux. Tout en évitant les gardes qui grouillent partout, prêts à en découdre, naturellement.



Plus haut - Plus vite Plus loin

La mission de CH Products est d'offrir aux pilotes de simulation un matériel précis, durable, d'une grande qualité, pour une maîtrise parfaite, et un contrôle absolu des commandes...
CH Products recherche la perfection pour tous ses modèles de manettes et vous propose une gamme complète adaptée à vos besoins !

CH Products.

Flightstick Pro™ - Le meilleur joystick de combat pour les pilotes de simulation. L'ergonomie et la précision du FLIGHTSTICK PRO™ vous permettront un contrôle véritablement professionnel de tous les aspects de vos missions. IBM PC & Compatibles, bientôt sur Macintosh.

Flightstick™ - Avec son comportement et son allure de vrai manche de jet, et ses caractéristiques techniques incroyables, le FLIGHTSTICK™ est le joystick de pointe pour les simulations de jets et d'hélicoptères. IBM PC & Compatibles.

Virtual Pilot™ - Pilotez comme dans la réalité avec un manche à balai qui fonctionne exactement comme celui d'un avion. Avec cet instrument d'une puissance inégalée pour les simulateurs de vol et les jeux, vous aurez votre appareil au bout des doigts. Il est aussi excellent pour les courses de voitures !
IBM PC & Compatibles.

Jetstick™ - Manche de type "Jet", muni d'un bouton de tir et d'une gâchette répondant immédiatement de manière tactile et audible. Grâce aux réglages très précis des contrôles des élévateurs et des ailerons, la précision et le réalisme sont excellents. Bientôt sur IBM PC & Compatibles.

La recherche de l'excellence...

Mach 1™ - Mach 1 Plus™ - Mach 2™ - Mach 3™ - Une série de manettes offrant une précision à 360°, deux gros boutons de tir, des curseurs latéraux pour un centrage très précis, et un bouton-poussoir à ressort breveté pour passer du centrage automatique au mode flottant. Des manches brevetés, pratiquement indestructibles ! IBM PC & Compatibles.

NOUS VOUS OFFRONS DES AILES POUR VOLER : PLUS HAUT, PLUS VITE, PLUS LOIN...

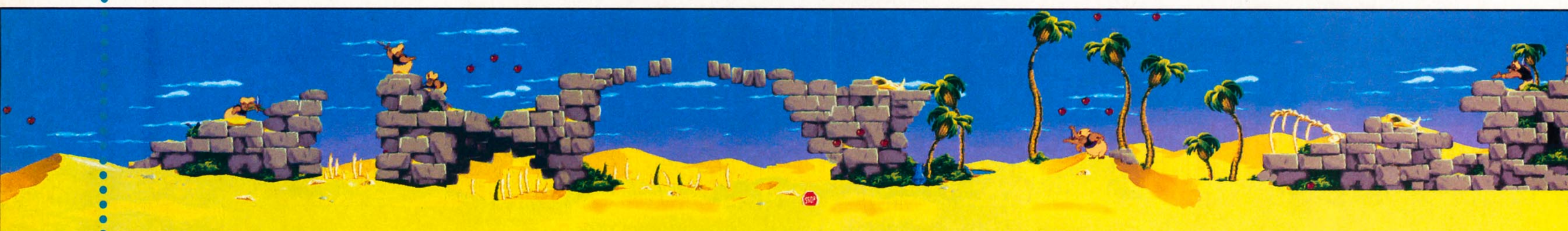




Distribution Exclusive **INNELEC**
Innelec, 45 rue Delizy, 93692 Pantin Cedex.

En vente dans vos points de vente habituels.

"Fly" traduction en français : "Volez".







VRAI
FAUX

Le nom de l'éditeur "Adobe" se prononce [adobi], normalement.
VRAI
Mais ça fait plouc. Adobe, c'est le nom de l'argile qu'utilisaient les Indiens pour construire leurs baraques.

VRAI
FAUX

Le nom "SCSI" se prononce "Scouzi", normalement.
VRAI
Mais seulement chez les ploucs qui disent [adobi].

pommes adroitement lancées. Attention, votre stock de fruits au départ n'est pas inépuisable, aussi vous faut-il en ramasser de supplémentaires sur votre route pour éviter de vous trouver démuni au moment où vous en avez le plus besoin.
Toujours au chapitre des bonus à collecter, vous trouverez parfois également des cœurs régénérateurs d'énergie, des têtes d'Aladdin (une vie complète), ou des gemmes traînant ici ou là. Ces joyaux servent de monnaie pour régler un marchand d'Agrabah. Ce dernier vous propose, au choix, des vies (5 gemmes chacune) ou des "continue" (10 gemmes chacun, un continue valant trois vies, c'est là la meilleure affaire !). Enfin, des jetons "Abou" ou "Génie" sont présents au fil des tableaux, mais eux sont bien souvent dissimulés dans des endroits difficiles à découvrir. Ces jetons permettent d'accéder, au terme de chaque niveau, à des tableaux bonus (voir encadré) bienvenus pour se refaire une santé après les épreuves endurées.

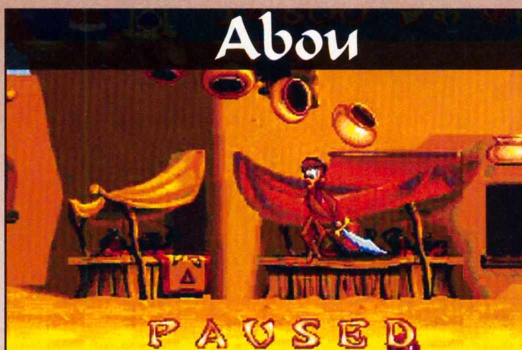
Plus rapide que sur Megadrive !

Si vous connaissez déjà Aladdin dans l'une de ces versions consoles, nul doute que son arrivée sur Amiga représente pour vous LA bonne nouvelle de la journée. Cependant, il restait à savoir si Virgin allait, avec Aladdin, nous refaire un ratage complet comme cela avait été le cas pour l'adaptation de Cool Spot sur cette même machine.
Heureusement, penser une telle chose serait sous-estimer le perfectionnisme de Disney Software qui n'accorde ses licences à un éditeur, qu'assorties d'un cahier des charges très strict. On retrouve donc sur Amiga tous les ingrédients qui ont fait le succès d'Aladdin sur consoles, c'est-à-dire une action variée, un graphisme mignon comme tout, et surtout une animation des personnages très proche de celle d'un vrai dessin animé (je ne parle évidemment pas ici des piètres productions nipponnes à dix images/seconde qui inondent les émissions pour enfants).
Chacune des actions qu'entreprend Ali par l'intermédiaire de votre joystick est particulièrement fluide et décomposée et d'une qualité rarement atteinte pour un jeu de ce type. Qu'il s'agisse pour lui de se baisser, de bondir, de stopper ses nombreux ennemis à l'aide de son fidèle cimeterre ou à grands coups de pommes adroitement lancées, de se trimballer suspendu à un filin ou encore de se laisser glisser le long d'un mât, on retrouvera la même grâce, la même aisance dans ses mouvements. Le scrolling est à la mesure du reste et ne ralentit jamais, même lorsque beaucoup de sprites sont présents à l'écran. Pour peu que vous possédiez un A1200, le jeu est même encore plus rapide et jouable que sur Megadrive ! Les musiques et bruitages surclassent eux aussi sans peine ceux de leurs homologues, mais c'est déjà bien moins étonnant lorsque l'on connaît le gouffre qui existe dans ce domaine entre un Amiga et une console japonaise (ou quoi que ce soit d'autre en dehors des plates-formes CD, soit dit en passant). Voilà donc nos chères bécanes dotées d'un superbe jeu de plates-formes (un de plus), ce qui m'inspire la réflexion suivante : tant qu'il sortira des jeux de cet acabit sur Amiga, il se trouvera toujours des possesseurs de ces machines pour refuser de les revendre au profit d'un PC. Chaque nouveau hit prolonge encore davantage la vie de Commodore, la balle est donc dans le camp des éditeurs. Pour l'heure, nous ne pouvons que remercier Virgin d'avoir apporté une nouvelle pierre à l'édifice. Une réussite !

EDITEUR : Virgin / Disney Software (1) 53.68.10.10 • NOTICE : VF • DISPO SUR : Megadrive et Super Nintendo
Prévu sur : PC

Tableaux bonus

Abou



Abou, le fidèle singe de compagnie d'Aladdin, entre en piste dans ce jeu dans le jeu. Vous devez éviter ou frapper de votre sabre les paniers qui tombent du ciel tout en ramassant les gemmes et vies. Le tableau se termine dès que vous avez été touché par un panier.

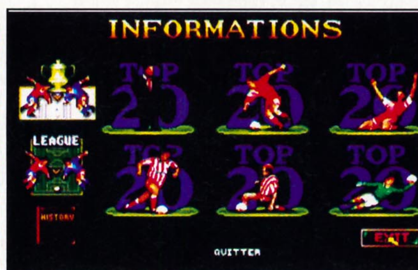
Le génie

Il ne s'agit ici que d'un jeu de jackpot. Chaque jeton "Génie" ramassé dans le niveau précédent vous donne droit à un essai. Des icônes défilent à grande vitesse, et l'appui sur le bouton "feu" vous attribue le lot affiché à l'écran à ce moment précis. Une tête d'Aladdin vous rapporte une vie, une gemme ou une pomme cinq unités de la marchandise en question, et la tête de Jafar... met fin au jeu, même s'il vous reste des jetons !



Si vous n'êtes pas encore lassé par la surabondance de jeux de plates-formes sur Amiga, laissez-vous tenter par celui-ci, la cuvée est sans reproche !

TECHNIQUE 90 | INTERET 80



Club Football the Manager

PC CD-ROM

Aussi visuel qu'un match à la radio.

VRAI
FAUX

Le père Noel n'existe pas, c'est les parents qui mettent les cadeaux la nuit au pieds du sapin.
VRAI
Ouais, je sais, moi aussi ça m'a fichu un coup quand on me l'a dit.



Le réalisme qui rend votre tâche difficile, donc excitante.



L'animation des trop courtes scènes de matchs.

Sans vouloir remuer le crampon dans la pelouse, il semblerait que gérer un club de foot ne soit pas si facile que ça. C'est ce qu'a tendance à prouver ce logiciel tristounet comme un club de Division d'Honneur à qui on vient d'annoncer que leur terrain vague sera prochainement transformé en hypermarché.

Frere Olive

Ouh là là ! Voici un jeu qui ne plaira qu'aux purs et durs. Le genre simulation de management de football, s'il déchaîne les foules de l'autre côté du Channel, est en France nettement moins populaire. La référence, jusqu'à présent, est le vieux Player Manager, sorti entre Kick Off I et II. Au fait, l'arrivée du III, retardée encore une fois, reste (soyons optimistes) imminente. Ce soft permettait, joystick en main, de faire jouer toute une équipe, seulement l'un de ses joueurs, ou de ne pas jouer du tout. Le génial et méconnu The Manager, quant à lui, vous condamnait à voir évoluer votre équipe, sans pouvoir intervenir en cours de match autrement qu'en effectuant des remplacements. Ce qui n'est d'ailleurs pas forcément frustrant, malgré ce qu'en pensait mon ex ("Mais c'est nul ton truc, tu joues même pas, tu regardes !"). C'est aussi le cas ici. Vous démarrez le jeu à la recherche d'un club prêt à vous embaucher en tant que Manager Général. Choisissez en tenant compte de plusieurs paramètres : les dirigeants des club vous proposent un salaire, une durée de contrat, ainsi que l'objectif à atteindre pour qu'il soit reconduit. Hélas, votre choix au départ est limité par le niveau des équipes qui font appel à vos services. Normal (respirez bien à fond) : vous ne voudriez tout de même pas que Silvio ("Vous me reconnaissez ?") Berlusconi en personne décroche son téléphone pour vous demander à vous, doué certes du réel talent que je ne me permets pas de mettre en doute ici, mais manquant singulièrement d'expérience dans ce domaine, de vous occuper du glorieux Milan AC (ça y est, vous pouvez reprendre votre respiration) ! Vous avez plutôt le choix entre Brive-la-Gaillarde et Boulogne-sur-Mer. Le départ se fait donc en Nationale 2. Sous vos ordres, vous avez trois employés : un sélectionneur, un entraîneur et un kiné. D'entrée, si vous n'êtes pas satisfait de leur indice de compétence, virez-les pour en engager de meilleurs. Par contre, il faudra bien vous contenter au début de l'effectif mis à votre disposition : votre capital de 500 000 livres ne vous permet pas d'embaucher un joker valable. Il faudra d'abord gagner de l'argent. Pour cela, revendez les joueurs dont vous ne voulez pas et agrandissez votre stade pour augmenter les recettes aux guichets. Ensuite, choisissez la configuration tactique dans laquelle évoluera votre équipe, ainsi que sa composition. Et c'est parti ! Et c'est là que ça se gâte. Et c'est dommage. Parce que pour qu'une simulation de ce type accroche, il faut que le joueur vibre pendant les matchs. Donc, suivre le déroulement de la partie doit être attractif. Pour tout dire, on rêve de personnages digitalisés recréant réellement une rencontre de football. Un jour, sans doute, mais pas encore aujourd'hui. Dans CFTM, on nous montre les actions chaudes. Le reste du temps, un texte se déroule en bas d'un écran nous montrant les 22 acteurs inanimés. On peut y lire, par exemple : "Ginola prend le ballon, Ginola avance en dribblant, Ginola frappe" ou "Faute de di Méco !". Dès que le danger se précise, on passe aux scènes d'animations. Celles-ci sont malheureusement sommaires : juste un tir, voire une passe avant. On est loin de pouvoir aussi bien suivre le match et les évolutions individuelles des joueurs que dans Sensible World of Soccer, par exemple, également chroniqué dans ce numéro. Remarquez, j'ai vu très largement pire : Guy Roux Manager, qui réussissait l'exploit de ne montrer aucune image de foot ! CFTM reste beaucoup plus attrayant, même s'il laisse au fond de la bouche un léger goût d'inachevé. Dommage !



NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4 • EDITEUR : Imagine Home Entertainment • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft (1) 48.18.50.00
PRÉVU SUR : PC disquette et Amiga

Ce soft est très intéressant en ce qui concerne la simulation pure de management. Mais il ne s'agit pas de vendre des pantalons, et on est déçu par les séquences de football.

TECHNIQUE 55 INTERET 69

NOËL BRANCHÉ... PENSEZ PC !

MERAK MULTIMEDIA 66DX

- Boîtier mini tour
- Carte mère 3 VLB 256K ZIF évolutive
- Micro processeur INTEL 486DX2/66
- Carte SVGA S3 VLB
- 4 Méga RAM
- Lecteur 3" 1/2 EPSON
- Contrôleur IDE VLB + logiciel TURBO
- Souris & Clavier
- Moniteur 14"
- Disque Dur 340 Mo
- Lecteur CD ROM SONY double speed
- Carte 100% compatible SB16 Bits
- Ventilateur CPU

8690 F TTC

MERAK MULTIMEDIA 33SX

- Boîtier mini tour
- Carte mère 3 VLB 256K ZIF évolutive
- Micro processeur INTEL 486SX33
- Carte SVGA S3 VLB
- 4 Méga RAM
- Lecteur 3" 1/2 EPSON
- Contrôleur IDE VLB + logiciel TURBO
- Souris & Clavier
- Moniteur 14"
- Disque Dur 340 Mo
- Lecteur CD ROM SONY double speed
- Carte 100% compatible SB16 Bits

7990 F TTC

PACK MULTIMÉDIA NOËL

1 carte son de marque Médiavision 100 % compatible Sound Blaster 16 ainsi qu'un CD Rom MITSUMI double vitesse

1490 F TTC

MERAK 66DX

- Boîtier mini tour
- Carte mère 3 VLB 256K ZIF évolutive
- Micro processeur INTEL 486DX2/66
- Carte SVGA S3 VLB
- 4 Méga RAM
- Lecteur 3" 1/2 EPSON
- Contrôleur IDE VLB + logiciel TURBO
- Souris & Clavier
- Moniteur 14"
- Disque Dur 340 Mo
- Ventilateur CPU

7390 F TTC

MERAK 33SX

- Boîtier mini tour
- Carte mère 3 VLB 256K ZIF évolutive
- Micro processeur INTEL 486SX33
- Carte SVGA S3 VLB
- 4 Méga RAM
- Lecteur 3" 1/2 EPSON
- Contrôleur IDE VLB + logiciel TURBO
- Souris & Clavier
- Moniteur 14"
- Disque Dur 260 Mo

5990 F TTC

OPTIONS À RAJOUTER AU PRIX

Processeurs :

INTEL 486 DX4/100 au lieu du 486 DX2/66	2490 F TTC

Moniteurs :

14" non entrelacé, pleine page, MPRII	295 F TTC
15" contrôle digital non entrelacé MPRII	1095 F TTC
17" multiscan contrôle digital non entrelacé MPRII	4590 F TTC

Mémoire :

4 Mo supplémentaire SIMM 32 BITS	990 F TTC
16 Mo au lieu de 4 Mo	3990 F TTC

Disque Dur :

(sauf SX33 ajouter 200 TTC plus le disque dur désiré)

420 Mo	250 F TTC
520 Mo	590 F TTC

Carte Vidéo

Tseng Lab ET4000W32	390 F TTC

Lecteurs de disquettes

5,25" Epson	390 F TTC

Multimédia :

SON :

Carte Sound Blaster AWE32 pour multimédia	1890 F TTC
Carte Médiavision pro sonic 16	590 F TTC
Carte 100% SB16 pour CD Sony, Mitsumi, Panasonic	590 FTTC
Enceintes actives (la paire)	490 F TTC

CD-ROM :

CD-ROM SONY Double vitesse + interface	990 F TTC
CD-ROM MITSUMI Double vitesse + interface	990 F TTC

VIDÉO

Carte vidéo sous Windows PAL/NTSC + tuner TV Secam permettant de voir la TV sous Windows + Teletext	3290 F TTC

SCANNER :

Scanner à main 400 DPI, Niveaux de gris, logiciels	990 F TTC
1200 DPI, format A4, 16 Millions de couleurs	3990 F TTC
Boîtier multimédia avec HP intégré	690 F TTC

Boîtier Grand tour	490 F TTC

Logiciels :

Ms Dos 6.2	350 F TTC
Windows 3.11	490 F TTC
Ms Dos 6.2 + Windows 3.11 + MS WORKS	1690 F TTC

Autres imprimantes, logiciels, nous contacter.

PORT EXPRESS sur toute la France GRATUIT


(1) 46 75 32 11


Fax (1) 46 75 34 41


2 passage Flourens
75017 Paris

Prix indicatifs modifiables sans préavis. Les promotions sont limitées dans le temps et dépendent du stock disponible.

BON DE COMMANDE À RETOURNER PAR FAX OU PAR COURRIER

Réf. produit	Quantité	Prix
TOTAL		

Nom

Adresse

Code postal Ville

Téléphone

Règlement ❑ par chèque bancaire ❑ par CCP

❑ par carte bleue

date d'expiration



Kyrandia: Malcom'Revenge

PC CD-ROM



Eeeh, m'sieur bouffon...

Voilà, c'est fait, Kyrandia est une trilogie. Vous pourrez retrouver ce petit monde enchanteur, mais du côté obscur de la force. En effet, le personnage que vous dirigez n'est autre que Malcolm le bouffon. Il revient et il n'est pas content !

Léo de Urlevan

Vous commencez l'histoire en sortant d'une décharge publique, après une introduction de toute beauté relatant l'histoire de Malcolm. Il clame haut et fort qu'il est innocent, que c'est pas de sa faute si la reine est morte. Il ne faisait que retenir le couteau magique qui l'a tuée. Bien entendu, on ne vous croira pas. Vous avez tellement fait de mal aux habitants de cette charmante île... Vous vous baladerez une fois de plus dans ce havre de paix, mais dans des lieux encore inconnus. En revanche, vous retrouverez avec joie vos personnages favoris comme Brandon ou Zanthia, les héros des deux premiers épisodes.
Graphiquement, c'est superbe, les sprites sont grands, ils ont des têtes rigolotes et bien évidemment ils parlent. Oh, pas en français, mais c'est sous-titré, donc pas de problème de ce côté-là. Ajoutez à cela un humour tordant, un peu grinçant et vous aurez les composants de Kyrandia 3. Enfin, sur la forme...
En effet, au niveau du scénario, c'est-à-dire le fond, on le touche. Non, pas tout à fait quand même car le fait de piloter Malcolm est déjà une grande trouvaille. En effet, c'est tout de même assez rare de diriger le méchant. Le deuxième épisode était déjà pas mal, car vous gériez une femme. Avec ce troisième volet, la boucle est bouclée. Il y a six chapitres dans ce jeu, et quand on les a faits, on est surpris du peu d'harmonie qui règne entre eux : vous passez du monde des chats et des chiens à celui des poissons sans transition ; vous partez de Kyrandia, vous y revenez. C'est rempli de casse-tête que l'on est content de terminer tant ils sont "prise de teuté". L'ensemble se tient difficilement. De plus, certaines énigmes en rappellent vraiment d'autres du premier épisode. Remarquez que cette fois-ci, on n'a pas eu le droit au labyrinthe très complexe du premier volet. Et je vais en décevoir quelques autres en disant que la magie n'existe presque plus. À celle-ci se substitue le bâton de bouffon de Malcolm qui fait rire de temps à autre les gens, en utilisant cet objet sur eux. Mais vous n'aurez plus de fioles extraordinaires à préparer. Quel dommage, c'était réellement surréaliste parfois.

ENRE : Aventure • EDITEUR : Virgin (1) 53.68.10.10 • NOMBRE DE JOUEURS : 1 • PRÉVU SUR : PC CD-ROM • CONFIG : 486 CD double vitesse.

VRAI
FAUX

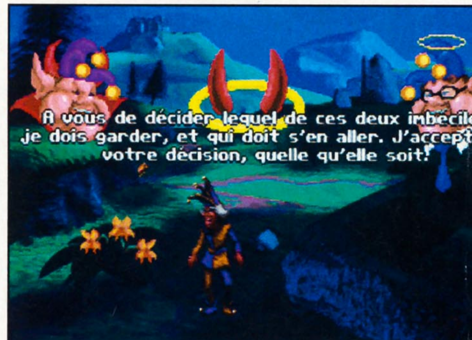
Les futurs minitel 3 étant trop coûteux, les Télécom fourniront aux minitelistes des Pentium 150 MHz équipés de modem.
FAUX ET ARCHI-FAUX
C'est pas demain la veille que cette entreprise vous fera des cadeaux.



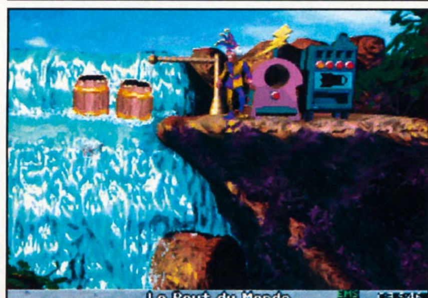
Arrivée majestueuse de Zanthia sous forme de Pégase.











Kyrandia 3, un jeu qui ne doit pas motiver l'achat d'un lecteur de CD-Rom comme l'avait fait Myst.

TECHNIQUE 80 — INTERET 70

Le premier Importateur de produits Americains et Japonais

Livraison CHRONOPOST en 24 H

JPF IMPORT

Prix - Service - Qualité

Livraison CHRONOPOST en 24 H

Tél: (1) 46.24.33.19

Nous sommes fournisseurs attitrés de très nombreux magasins et chaines spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide efficace et sérieux.
N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.

Export Worldwide

Revendeurs Contactez Nous !

Export Worldwide

Importateur - Distributeur

3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO

Panasonic FZ-1

2521 F HT !!

2990 TTC
Version française



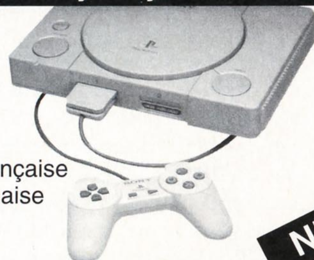
Version Européenne
Attention cette version n'accepte que les jeux PAL



Nouveau modèle

FZ-10
Evolution 3
Millésime 95
Version 25% plus rapide, top loading, acceptant les jeux de toutes origines (pal,ntsc), en plein écran fonctionnant sur les téléviseurs français par prise péritel.

Sony Playstation



Version française ou japonaise

NEW

Sega Saturn



Version européenne ou japonaise

NEW

Nec FX

Version française ou japonaise



NEW

Jeux PSX

Ridge Racer
A IV
Motor Toon GP
Philosoma
Victory Zone
Ultima Parodices
Power Baseball 95
Tale of the Gods Combat

Jeux Saturn

Virtual Fighter
Daytona USA
Shinobi
Clockwork Knight
Gale Racer
Panzer Dragon
Tama

Jeux Nec FX

Phantasm Soldier
FX Fighter
Street Fighter
Battle Heat

25 jeux seront disponibles d'ici la fin décembre

Précommandez dés maintenant les nouvelles consoles

Sega 32 X

Version européenne ou américaine



NEW

Neo Geo CD 2



Version française ou japonaise

Nouveau modèle

Goldstar 3DO



NEW

Jeux 32 X

Star Wars
Doom
Super Motocross
Virtual Racing de Luxe
Golf Magazine
Tempo
Super Afterburner
Super Space Harrier
...et plus

Jeux Neo Geo CD

Fatal fury special
Art of fighting 2
Sidekicks 2
King of Fighter
Samurai shodown 2
Aerofighter
Ninja combat
Robo army
Top Hunter
King of master 2
Last resort
...et plus

Jeux 3DO

Super Street fighter II
Samourai Shodown
Need for Speed
Fifa Soccer
Off Road interceptor
Corpse Killer
Nova Storm
Rebel Assault
Theme Park
Demolition Man

Accessoires 3DO

Joypad 6 boutons special pour Street Fighter 2X
Gun
Full Motion Video
Joypad

Atari Jaguar

Demander les Packs Spéciaux !!



1990 F !!

Version française

Jeux Jaguar

Alien vs Predator
Dragon - Bruce Lee
Kasumi Ninja
Air Car Wars
Assault Covert Op.
Syndicate
Theme Park
Ultra Vortex

Adaptateur pour 3DO



2 Joueurs

L'adaptateur 3DO accepte tout les joysticks ou joypads compatibles SUPER NINTENDO®

NEW

Flight Stick 3DO

CH Products

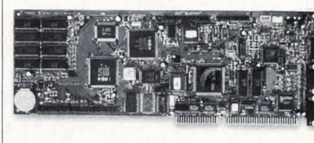


Enfin un stick spécial simulation sur votre 3DO

NEW

Carte 3DO pour PC

Creative Labs



Joueza vos jeux 3DO sur votre PC et Compatibles

NEW

Fax (1) 47 45 23 54

62 Bis av Charles de Gaulle
92200 Neuilly s/seine - (Metro Sablons)

Tel (1) 46 24 33 19

Sensible world of Soccer

AMIGA

Notre histoire deviendra légende

VRAI
FAUX

Vous pouvez paramétrer vos propres équipes ainsi que vos propres compétitions.
VRAI : Rien ne vous empêche de participer avec l'Uscorg (et les frères Révelli) au Championnat Corpo de Promotion d'Honneur.



La jouabilité
Le management (c'est super, j'adore!)
La banque de données.

—

Les blessures sont très rares, de même que les cartons. Puisqu'ils sont prévus dans le jeu, autant qu'ils aient une réelle incidence.

FRERE OLIVE

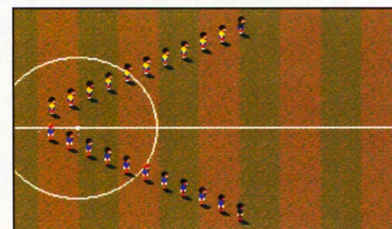
C'est John Hare, le patron de Sensible Software en personne, qui a vu de la lumière, rue Thierry le Luron, et qui est donc passé au journal serrer la louche de Claude, la tentacule de Moulinex, caresser la barbe de lansolo, loucher dans le décolleté de Coco (bon, d'accord, j'arrête...) et surtout nous présenter son nouveau bébé : Sensible World of Soccer. Pinky lui a mis 3-0. Non, mais c'est vrai, quoi, il est gonflé de venir nous défier dans le fief du Casque Noir... Quoi de neuf dans cette nouvelle version? Les sprites sont toujours assez petits, ce qui n'est pas plus mal, puisque ça permet une meilleure vision de l'ensemble de l'action (contrairement à ce que prétend ce maniaque du ST d'El Frédo). La jouabilité a été sensiblement (ça s'appelle Sensible, non ?) améliorée. On nous promet même une nouvelle tête lobée, voire - mais c'est pas sûr - le fameux coup de la bicyclette, que je réussis si bien le samedi matin avec l'Union Sportive des Cheminots de l'Ouest Rive Gauche. Petit détail sympa : les supporters des deux camps, derrière chaque but, portent les couleurs des équipes en présence. L'atout majeur de SWOS est sa phénoménale banque de données. Léo de Urlevan était sur le cul. Elle comprend (pas Léo, la banque de données) tous les joueurs des clubs d'Europe, des deux Amérique, j'en passe et de plus farfelus, de 1re ou de 2e (voire de 4e) division, sans oublier les équipes nationales... Imaginez un peu ! Vous pouvez très bien, d'une manière fort classique, disputer une Coupe du Monde, mais aussi le championnat de Première Division du Ghana, la Coupe de Belgique, ou encore choisir entre quatre divisions australiennes et la Coupe de ce pays. Inouïe, cette banque de données ! Deuxième aspect primordial du jeu et grande nouveauté attendue depuis longtemps par les amateurs – dont je suis – : l'option management. Vous pouvez enfin prendre en main les destinées d'une équipe pour dix ans (ou pour une seule saison, mais là vous jouez petits bras), et la guider vers la victoire dans toutes les compétitions (réelles) qu'elle dispute. Achetez des joueurs, choisissez votre tactique (que vous pouvez inventer vous-même), et vibrez aux exploits de vos protégés jusqu'à la Coupe Intercontinentale. Et chantez avec vos supporters "notre histoire deviendra légende, olé olé olé !". Les passionnés de foot vont se régaler. Moi-même, depuis que je l'ai testé, je souffre du syndrôme de la double personnalité : tantôt je me prends pour Luis Fernandez, tantôt pour Denisot (et tantôt aussi pour Mic Dax). Verdict : SWOS a suffisamment d'attraits pour meubler agréablement les longues journées de la trêve hivernale. En plus, puisque l'on peut jouer des parties à 32 joueurs (en se partageant toutes les équipes alignées au départ d'une grande compétition comme une Coupe de l'UEFA), invitez donc quelques amis à passer chez vous une semaine de vacances !

EDITEUR : Sensible Software • NBRE DE JOUEURS : 2 simultanément, 32 en tout • DISTRIBUÉ PAR : Virgin (1) 53.68.50.50 • PRÉVU SUR PC

Fais péter des bières et des pizzas, chérie, c'est la Coupe d'Europe ce soir à la maison.

TECHNIQUE 75 INTERET 83





tips

■ POUR MARQUER UN BUT, ENVOYEZ LE BALLON ENTRE LES POTEAUX DE L'ÉQUIPE ADVERSE.
■ ESSAYEZ DE TOUJOURS MARQUER AU MOINS UN BUT DE PLUS QUE L'ADVERSAIRE : C'EST LA CLÉ DU SUCCES.



La loi du plus fort

Visez les yeux


Combat spatial



On vous en avait parlé il y a quelques mois en preview. Ça nous avait déjà impressionnés. Maintenant que le produit est fini, on est tour à tour emballé par certains aspects de ce soft, mais un peu déçu par d'autres. Un bilan mitigé...

Néo De Urlelan

Bientôt la Troisième Guerre mondiale. Nous sommes dans un futur très éloigné. Alors que le conflit paraît inévitable, un vaisseau s'envole de la Terre dans le but de découvrir une planète habitable pour faire perdurer la race humaine. Nous venons de perdre le contact avec le vaisseau de reconnaissance alors qu'il venait de passer près d'un astéroïde. Les données que nous possédons sont sans appel : cette chose, rencontrée par notre croiseur, est vivante. Quelqu'un sera donc chargé de faire le sale boulot et de savoir ce qui s'est passé...

Bien entendu, ce sera à vous de prendre les chose en main. Après une superbe introduction assez longue qui montre ce qui s'est passé pour que le vaisseau ait perdu contact, vous prenez votre navette. La route sera parsemée d'embûches, d'aliens en tout genre, de mines etc. Arrivé sur place, là où le dernier signal a été envoyé, le spectacle est peu enthousiasmant : le cargo terrien a été comme avalé par une masse informe. Sur la surface de cette chose, une crevasse. Vous vous dirigez sur elle et l'aventure commence. À peine posé, vous serez assailli par des aliens effrayants. Votre pistolet laser sera votre seul ami dans cette quête. Reste-t-il des survivants à aider ? Comment détruire cette monstruosité ?

Dans cette aventure, pas de quartiers, tirez sur tout ce qui bouge. Il y a trois phases de combat différentes : le combat spatial, le combat où plusieurs ennemis vous attaquent en même temps, et le combat à un contre un. Dans le premier cas, ne nous voilons pas la face, c'est pas très beau, déjà vu et ça n'apporte pas grand intérêt au jeu. En revanche, c'est très maniable. N'empêche qu'on a l'impression que c'est un peu décalé par rapport au reste. Ça fait un peu jeu "bonus en plus dans la boîte". D'autant plus que c'est le premier combat que l'on fait, et après avoir vu l'intro qui laisse pantois, on a les boules pour le reste du jeu. À votre arrivée sur l'astéroïde, huit ennemis vous tombent dessus. Tirez dans le tas, ils crèvent facilement dans ce mode de combat. Un seul coup suffit, et boum, ils explosent dans une déflagration du plus bel effet. En revanche, dans les combats où vous êtes confronté à un seul et même adversaire, c'est beaucoup plus difficile. Ils ont tous un point faible, et c'est là que vous devrez tirer. Auquel cas, son énergie ne baissera jamais. Ce talon d'Achille est plus ou moins facile à localiser.

Ces deux dernières phases de combat, en revanche, sont majestueuses. Les monstres ont une grande variété de mouvements et sont très travaillés. Ils sont tellement bien texturés qu'on se croirait dans un parc zoologique des horreurs.

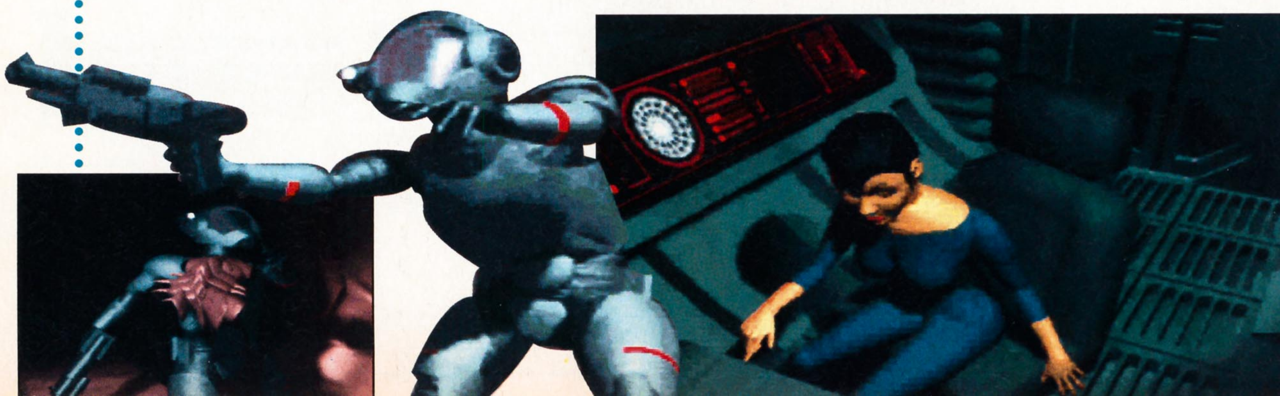
EDITEUR : Virgin (1) 53.68.10.10 • CONFIGURATION : 486 SX 33, CD-Rom double vitesse, 1 joueur, notice VF.

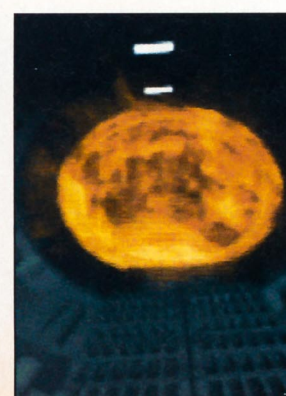

Animations, graphismes. Diversités des monstres In french in the esgourdes


Combats spaciaux

Un soft très travaillé qui remplit 2 CD... C'est pas tous les jours. Malheureusement, la phase de combat spatial gâche vraiment le plaisir du joueur. Mais tous ces monstres, je n'en reviens encore pas. Magnifique !

TECHNIQUE 87 — INTERET 60





BULLFROG PRODUCTION LTD

intel inside

CONCOURS MAGIC CARPET



Grâce à la puissance du processeur Pentium d'Intel, les jeux sont bien plus rapides que sur tout autre PC. Magic Carpet est l'un des jeux les plus rapides, fonctionnant sur PC Pentium. Magic Carpet + le processeur Pentium forment un duo de choc. Avec le processeur Pentium d'Intel, vous serez étonnés par la qualité des jeux ; les effets graphiques sont dignes d'un film, et les sons qualité laser sont d'un réalisme surprenant.

MAGIC CARPET : Une technique d'animation époustouflante au service d'un monde rempli de poésie. Un jeu révolutionnaire, une ambiance magique où se mêle action, stratégie et simulation de vol. Un jeu qui exploite totalement les avantages du processeur Pentium.
(Magic Carpet fonctionne sur une configuration minimum : 486 DX 33)

GAGNEZ UN MICRO ORDINATEUR PC ÉQUIPÉ DU PROCESSEUR PENTIUM D'INTEL, ET 50 AUTRES PRIX,

dont 4 overdrive qui vous permettront d'augmenter la vitesse de votre PC-486.



QUESTIONS

1 - Quel est le nom du dernier jeu de Bullfrog ?
a - Flying Carpet
b - Magic Carpet
c - Mystic Rug

2 - "Theme Park" est le premier jeu d'une nouvelle série de jeux de simulation, chez Bullfrog. Comment s'appelle cette collection ?
a - Designer Series
b - Designer System
c - Bullfrog Business

3 - Quel est le micro-processeur actuel le plus rapide sur PC ?
a - 386
b - 486
c - Pentium

4 - Quel est le logo de Intel ?
a - Inside Intel
b - Intel on Board
c - Intel Inside

QUESTION SUBSIDIAIRE : Trouvez un slogan qui caractérise au mieux Magic Carpet sur Pentium.

LES LOTS

1er Prix : Un ordinateur PC Pentium (valeur 15 000 FF)
2e au 5e Prix : Un overdrive (pour booster votre ordinateur)
6e au 20e Prix : Un jeu Bullfrog (Populous, Powermonger, Populous II ou Syndicate)
21e au 30e Prix : Un poster Bullfrog 31e au 51e Prix : Un

Pentium@ est une marque déposée par Intel Corporation

LE REGLEMENT

1) Bullfrog et Joystick organisent un concours qui sera clos le 27 janvier 1995 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de Bullfrog et de Joystick.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
Les bulletins de participation, ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés et les lots seront envoyés avant le 15 février 1995.
6) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

BULLETIN RÉPONSE À COMPLÉTER ET À RENVOYER AVANT LE 27 JANVIER A JOYSTICK "CONCOURS MAGIC CARPET" 10, RUE THIERRY LE LURON 92592 LEVALLOIS

NOM...PRÉNOM...

ADRESSE...

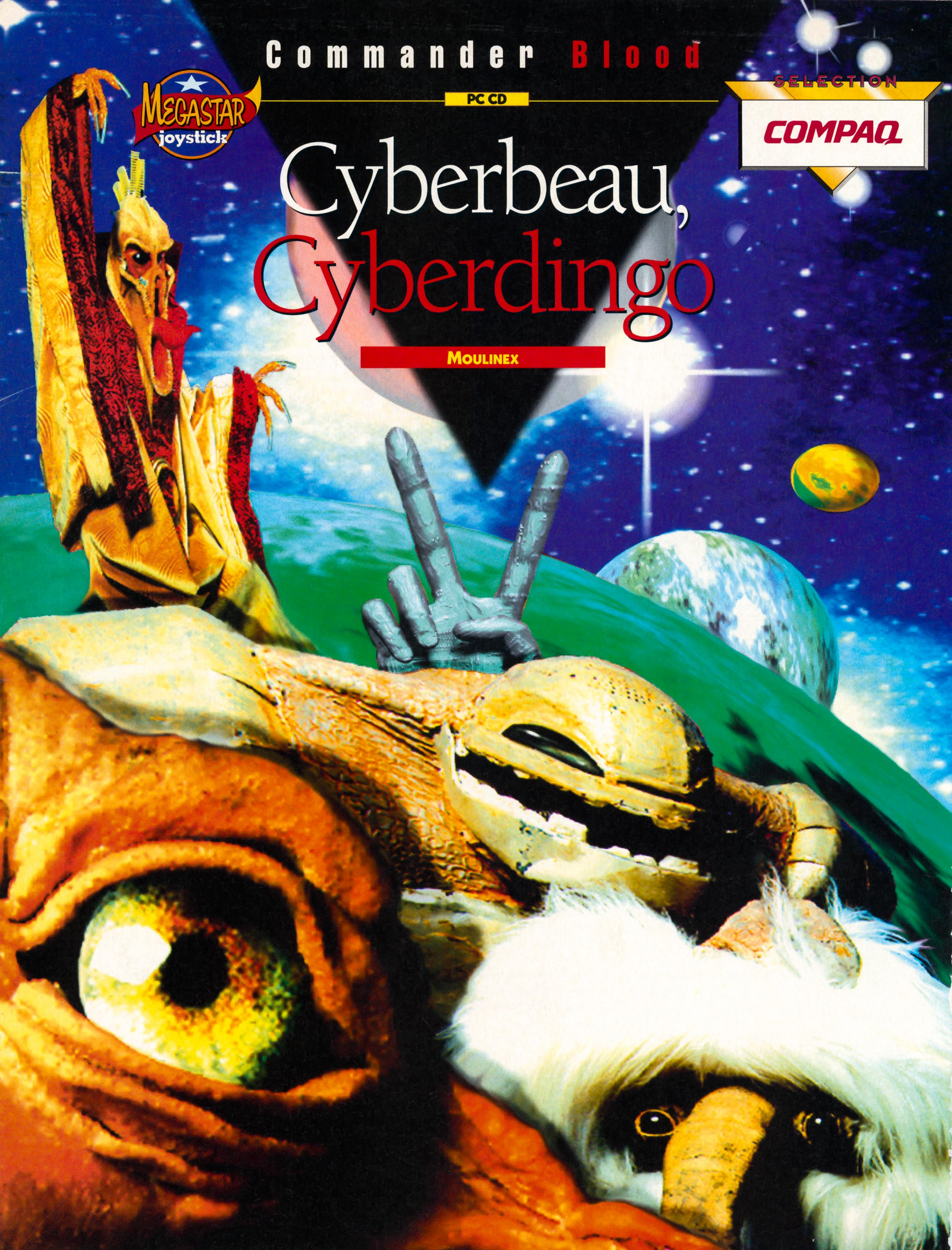
CODE POSTAL...VILLE...

ENTOUREZ LA LETTRE CORRESPONDANT À LA BONNE RÉPONSE.

Réponse 1 : a b c   Réponse 2 : a b c   Réponse 3 : a b c   Réponse 4 : a b c

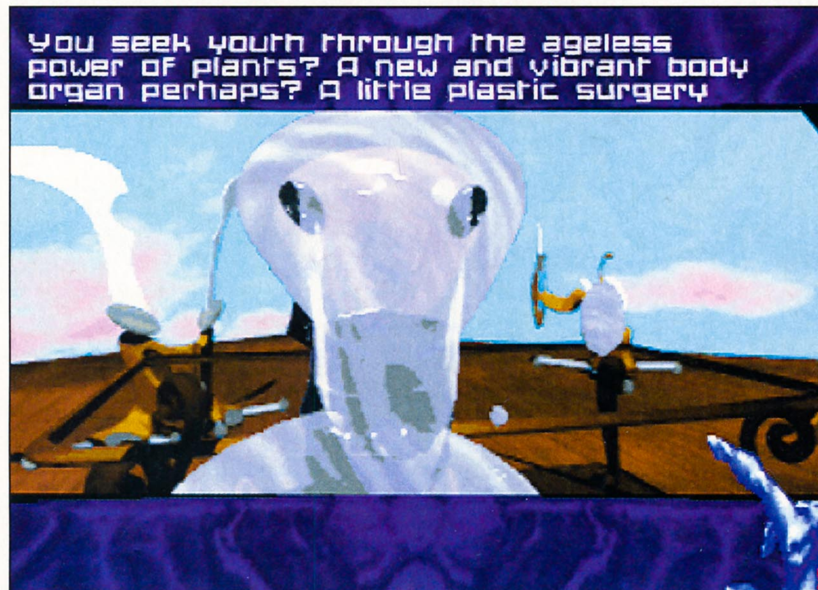
Réponse question subsidiaire : ....

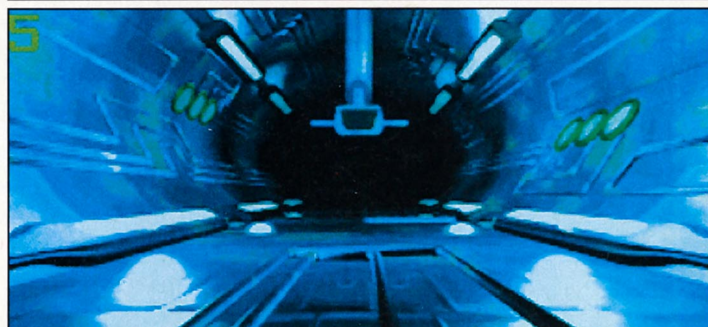
Quel micro-ordinateur possédez-vous ? : ....


Commander Blood
MEGASTAR
joystick
PC CD
SELECTION
COMPAQ
Cyberbeau, Cyberdingo
MOULINEX

Quand les techniques de programmation les plus innovantes de Cryo flirtent avec un scénario intergalactique déjanté, l'univers est traversé par une immense onde de plaisir. Désormais, lorsqu'un terrien jouera à Blood, on l'entendra rire depuis l'espace.











Pour pas mal de joueur, l'Arche du Capitaine Blood fut un jeu culte dont on reparle encore le soir à la veillée. "Bon sang ne saurait mentir", avec Commander Blood, on retrouve le même plaisir, décuplé par dix ans de progrès technique, lui-même magnifié par dix ans de sevrage.
J'envie ceux pour qui Blood sera le premier jeu et ne voyez pas là quelque effet de style. Comme un livre ou un film, en effet, Commander Blood est de ces œuvre qui s'empare de votre esprit et y laisse une empreinte indélébile. Certes, les excités de la manette risquent de passer à côté de la chose, mais pour les autres, ceux qui aiment la science-fiction lorsqu'elle est prétexte au dépaysement, ceux pour qui l'humour est une composante essentielle, ceux qui ne se contentent pas d'un jeu intéressant mais moche, et ceux qui sont arrivés au bout de cette phrase, oui, Blood va constituer une source d'émerveillement total et hallucinatoire.



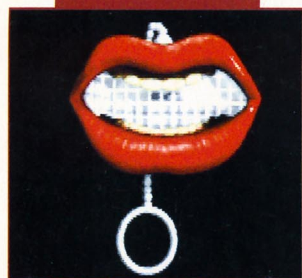
Rarement dans un jeu la notion d'incarnation d'un personnage aura été aussi forte. Présentée en vue subjective, l'interface vous met dans la peau du Commander. L'écran principal, qui représente le tableau de commande de votre vaisseau, l'Arche, ne laisse entrevoir de votre personne qu'une main. Par l'intermédiaire de la souris, c'est cette main qui va vous permettre de partir à l'aventure afin de découvrir des mondes étranges peuplés de non moins étranges créatures (l'équipe de Cryo étant particulièrement perfectionniste, il est probable que la main de la version finale soit différente de celle vue dans ces pages. Forme et surtout texture devrait en effet être grandement améliorées).

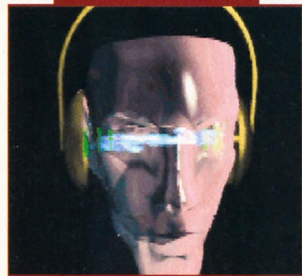
Pointer du doigt

Vous voilà donc à bord de l'arche, installé au milieu d'une console de commande en forme d'anneau. À l'aide de votre main, via la souris, vous pouvez accéder à différents postes en faisant scroller l'écran et en pointant du doigt l'interrupteur adéquat. Sont à votre disposition un téléphone, une "Cryobox", un ordinateur de bord répondant au nom de Honk, un module de téléportation, une télévison à six canaux, une carte de l'espace et un menu général permettant de gérer les sauvegardes. Ah, oui ! il y a aussi un menu appelé "Menu". Allez, comme ce Menu n'est pas complètement indispensable pour jouer, je vous laisse la surprise de sa découverte!

Premier étonnement, la main se comporte de façon très naturelle lors de ses déplacements. Pas étonnant, il s'agit d'une animation 3D en temps réel et non pas d'une vague image se déplacant en surimpression. Même si cet aspect de Blood peut sembler assez anecdotique, la présence de 3D en temps réel est un atout supplémentaire. On y reviendra.
Le téléphone, vous n'allez pas tarder à le connaître par cœur car il risque de sonner assez souvent pendant la partie. Lorsque vous décrochez en pointant le bout du doigt sur l'interrupteur, le visage du correspondant apparaît sur un petit moniteur noir et blanc. Comme il se doit, l'image de ce dernier est animée et l'on peut voir le balayage vidéo ainsi que quelques parasites sur le minuscule moniteur. Pendant la communication, on entend la voix digitalisée de l'interlocuteur. En haut de l'écran,



















La carte du ciel permet de se rendre sur une planète (ou un vaisseau...) en cliquant dessus.



Les dialogues se font par "questionnaire à choix multiple"

le texte de la traduction simultanée apparaît en français. Pour pallier un évident manque de place, Cryo a décidé de prendre le parti de créer des voix extraterrestres plus vraies que nature. Comme ces dernières sont superbes et que tous les dialogues sont traduits à l'écran, le dépaysement est encore plus fort.
En cours d'aventure, vous pourrez vous faire appeler, en fonction de votre façon de jouer, par de mystérieux personnages qui vous enverront, via le modem de l'Arche, des conseils de jeu ou de simples commentaires. C'est ce qu'on appelle une aide en ligne ! C'est aussi le moyen de faire passer quelques vannes assez tordantes. Dans tout le jeu, qu'il s'agisse du scénario lui-même ou des situations, des noms des personnages et autres rebondissements, l'humour est plus que présent. C'est métaphysique dans le sens de pataphysique.

Bien, m'sieur Morlock

Honk, l'ordinateur, sera généralement de bon conseil tout au long de l'aventure, mais l'histoire commence véritablement dans la Cryobox. Ce menu permet de consulter les personnes embarquées à bord de l'Arche ainsi que le matériel. Lorsqu'un personnage est choisi, il apparaît sous forme de film. Un menu par "questionnaire à choix multiple" permet de communiquer avec lui. En début de jeu, le seul passager est Bob Morlock. Sentant sa fin venir - il faut dire qu'il a 800 000 ans - Bob a affrêté l'Arche afin que vous l'aidiez à découvrir un trou noir qui lui permettra d'assister au Big Bang. Pour réussir à contenter cet irascible vieillard, vous devrez donc visiter une soixantaine de lieux. Naturellement, ce scénario proche du "Guide du Routard Intergalactique" sera propice à des retournements de situations dignes d'un gant céleste, et les amateurs de paradoxes temporels y trouveront leur compte.
En début de jeu, seules quelques planètes sont représentées sur votre carte. C'est en discutant avec les différentes races d'autochtones que vous prendrez connaissance de nouvelles coordonnées. Bon point, le scénario, architecturé comme une immense arborescence, n'est pas du tout linéaire. Certes, il faut passer obligatoirement par certaines actions pour avancer, mais celles-ci peuvent se faire généralement par différents biais. Plus l'on joue à Blood, et plus l'on se rend compte que sous une apparente folie furieuse, on évolue dans une histoire complètement cohérente où le moindre détail qui peut sembler anecdotique sur le moment, revêt finalement une importance capitale en cours de partie. Du reste, il faudra parfois choisir entre deux options afin de contenter tel ou tel personnage ayant des intérêts antagonistes.

C'est beau, c'est beau, c'est très beau

Une fois que l'on s'est rendu à proximité d'une planète, ce qui donne lieu à de superbes images abstraites symbolisant les vitesses supralumineuses (cyberphotoniques ?) de l'Arche, il est possible de se téléporter au sol. Après avoir franchi un tunnel à l'aspect organique, on assiste béatement à l'arrivée. Ces séquences, différentes pour chaque planète, réalisées en 3D, sont parmi les plus belles qu'il m'ait été donné de voir. Et comme si tout cela n'était pas suffisant pour faire le bonheur du joueur le plus blasé, chaque monde bénéficie d'une musique ou d'une ambiance sonore particulière. Là aussi, on reste littéralement scié par la qualité des morceaux : qualité technique comme il se doit, mais aussi qualité artistique. J'en connais plus





Le voyage dans le cerveau de Scruter Jo permet de virevolter dans un univers 3D assez étonnant. Ces histoires de réseaux neuronaux sont une aubaine pour le monde du jeu, car ils permettent (cf. System Shock) de faire cohabiter plusieurs styles d'images dans un même produit. C'est le renouveau de la mise en abîme !

LES CHOSES

Nerf de la guerre de tout jeu d'aventure, les objets récoltés ici ou là permettent d'obtenir des informations afin de progresser dans la partie. D'autres permettent de récolter des tas d'ennuis. Chaque objet - ils n'y sont pas tous ici - apparaissent, lorsque vous les téléportez à bord de l'Arche, en animation 3D. Pour revoir l'animation, on peut cliquer sur le nom de l'objet dans la Cryobox.

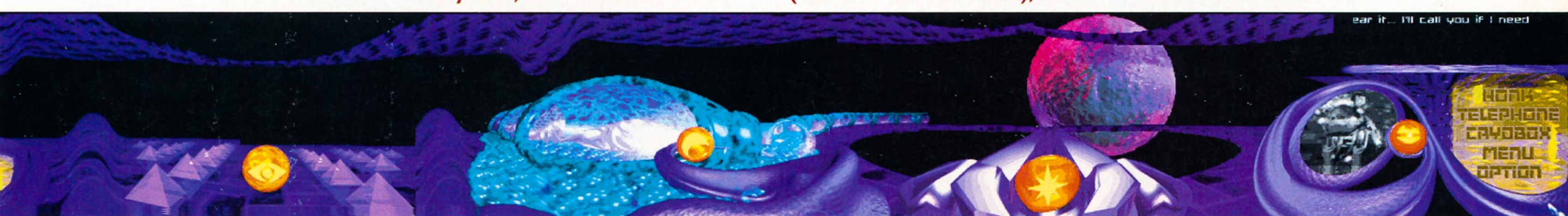
Les sanglots longs des électrons de l'atome...

TÉLÉPORTATION

Entièrement en 3D animée, ces scènes sont de toute beauté. L'arrivée sur chaque nouvelle planète est toujours un grand moment pour le joueur.

Le tableau de bord

Chaque point orange correspond à un interrupteur. La main que vous voyez ici, sera améliorée d'ici la sortie du jeu. Cet écran scrolle, et comme il est censé être circulaire (vous êtes assis au milieu), on assiste à des déformations : en dépit de son aspect bitmap, c'est de la vraie 3D.



REMARQUES

Dix ans après la sortie de l'Arche du Capitaine Blood, créé par la même équipe, Commander Blood donne une idée du chemin parcouru en terme de technique. Comme c'est de plus en plus souvent le cas dans la production actuelle, on assiste à une débauche de sons et de films sophistiqués, mais différence de taille, ce qui ailleurs est encore trop souvent tape-à-l'œil et sans fondement, se trouve ici justifié par un scénario en béton.







Canal Pulse

Suivant l'endroit où l'on se trouve, diverses chaînes peuvent être captées. C'est naturellement animé.

d'un qui va attendre avec impatience la sortie de la BO en CD audio !
Ça c'est le hors-d'œuvre, car une fois sur place, on se retrouve face à différents interlocuteurs apparaissant à l'écran en film vidéo. Les mimiques, les personnages (à l'exception d'un ou deux, un peu trop visiblement bricolés) sont superbes et n'ont rien à envier à certains passages de "Star Wars".
C'est pendant ces visites au sol que vous pouvez dialoguer, toujours en "questionnaire à choix multiple" afin d'en apprendre plus. Comme pendant les discussions avec Bob Morlock, Honk, l'ordinateur de bord, y va de son petit commentaire. Croyez-le, il a souvent la dent dure, ce qui donne lieu à des échanges assez caustiques qui ne sont pas sans rappeler certains dialogues entre Spok et le Capitaine Kirk, principe également repris dans Space Quest 5.

Encore de la 3D

En cours de partie, vous allez pouvoir bénéficier d'un peu d'action. Il va en effet être possible de vous connecter sur le cerveau d'un robot rencontré sur l'une des planètes et que vous avez téléporté à bord. Ces scènes d'action vous permettront de récupérer du bionium, une matière fort utile à Bob Morlock et à Honk. Plus ce dernier disposera de bionium, et plus il sera en mesure de vous aider à résoudre l'aventure et ce en fonction de votre façon de jouer.
Cyberchose oblige, le déplacement dans le cerveau de Scruter Jo se fait en 3D temps réel. La version testée, pas tout à fait finalisée à ce niveau, ne comportait pas encore les bonnes textures, mais c'est déjà pas mal. À l'aide de la souris, on se déplace façon "Cobaye" (le Film) dans le réseau neuronal où évoluent des trucs et des machins. À mon avis, Jo aurait plus besoin d'un spécialiste des parcs d'attractions que d'un psy, quand on voit l'état de sa RAM ! Un vrai merdier que ce cerveau de robot. Le but de la manœuvre est de récupérer au bout de son doigt de petites bestioles, les Bioxx. Ceci fait, on doit alors rejoindre deux raies manta qui ondulent non loin de là, afin de leur déposer sous le bide la bestiole en question, laquelle est immédiatement transformée en bionium. Histoire de pimenter un peu la chose, des Mig Migraxx, sortes de gros bourdons, ainsi que d'autres horreurs dont j'ai oublié le nom, viennent vous attaquer. Plus vous allez souvent dans le réseau et plus ils deviennent agressifs. Même remarque que pour la main : avoir inclus des scènes 3D en temps réel bénéficiant de textures aussi fines, constitue un véritable tour de force.
Enfin, puisqu'il faut bien conclure, terminons avec un feu d'artifice coloré et sonore : la télévision de l'Arche.
Suivant l'endroit de la galaxie où se trouve le vaisseau, divers programmes peuvent être captés sur les six chaînes. D'un claquement de doigt 3D, Blood peut zapper. Certaines émissions sont directement liées au déroulement de l'aventure, d'autres, totalement surréalistes, permettent de visionner de nouvelles séquences cinématiques en vidéo. Je vous recommande particulièrement "Petit Piteux", sur le Cyber Canal, une émission enfantine pour tous les robots, et Hate TV, la chaîne Crooli, violente et stupide comme il se doit. Sur la version définitive, d'autres programmes devraient être rajoutés, constituant une bien belle cerise sur un gâteau déjà fort copieux. De plus, des data disk à paraître ultérieurement devraient offrir de nouvelles émissions, ainsi que de nouvelles quêtes pour Blood.
Que rajouter de plus ? Ne comptez pas sur moi pour vous dévoiler la séquence de fin et vous décrire un Big Bang assez déconcertant, mais orchestré de main de maître. Sachez simplement que Blood est un jeu d'aventure unique, intemporel à force d'être en avance sur son temps, et néanmoins totalement indispensable pour le commun des mortels. Et si toutes ces élucubrations métaphysico-spatio-bizarroïdes vous effraient, rassurez-vous et foncez. Vous verrez que vous êtes tout à fait capable de jouer à un bon jeu. Croyez-moi, vous ne le regretterez pas, et pour peu que vous soyez un peu enrhumé et adepte du verlan, vous me direz Cyber !

EDITEUR : Microfolie's • TÉLÉPHONE : (1) 40.85.74.25 • NOTICE : VF, 1 joueur, 486 66

VRAI FAUX

Les Izwals se nourrissent de Crolies Vareux.
FAUX
Je voudrais bien voir ça ! Bien entendu, les Izwals mangent des Murffalos.

Les Croolies n'aimeront pas le jeu Commander Blood.
VRAI
C'est beaucoup trop subtil pour eux.



Le scénario
L'humour
Les sons
Les séquences vidéo
La 3D précalculée
La 3D temps réel
L'installation automatisée
La durée de vie
L'univers et le reste.

−

Un ou deux personnages sont ratés, mais je chipote.

Vous attendez d'un jeu qu'il vous emmène aussi loin qu'un film ou qu'un bouquin ? Vous aimez l'aventure et l'humour à grand spectacle ? Vous avez l'électricité ? Alors, jouez à Commander Blood ou vous passerez à côté d'un futur mythe.

TECHNIQUE 90 ■ INTERET 95

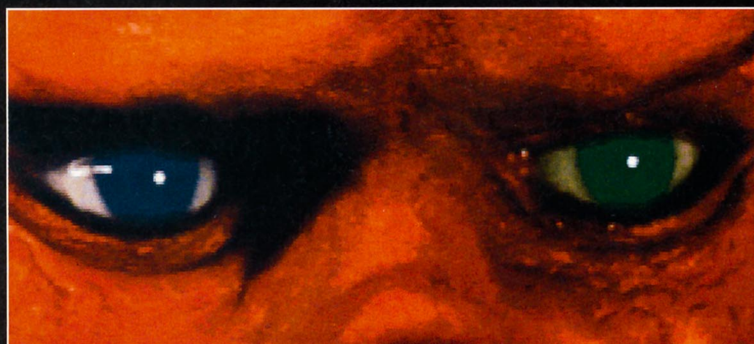
tips

- Défragmentez votre disque dur avant d'installer Commander Blood.
- Prenez en compte les conseils prodigués par les "pirates virtuels", mais méfiez-vous de Honk.

...percent mon cœur d'une chaleur mégatone.

Les rencontres

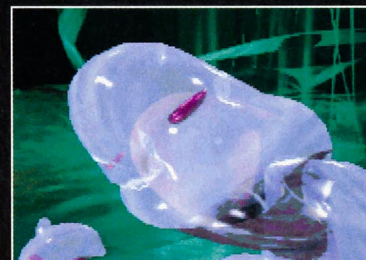
Les extraterrestre avec lesquels on dialogue en cours de jeu, sont tous animés. Les animations sont réalisées, suivant le type de personnage, à base de film vidéo ou d'animation 3D pour certains. Dans le cas des films, ce sont des marionnettes ou personnages costumés qui ont été retouchés puis intégrés dans un décor 3D. Chaque personnage s'exprime de vive voix, dans sa langue d'origine. Rassurez-vous, Olga assure la traduction simultanée, qui apparaît en texte à l'écran. Naturellement, ils n'y sont pas tous ici, puisque la soixantaine de lieux, sans parler des différences de sexes ou d'aspects de chaque race extraterrestre, offrent de nombreuses combinaisons.



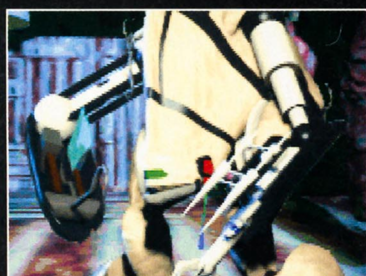
Agé de 800 000 ans, Bob Morloch commence à sentir le poids des siècles. C'est à lui que vous devez cette aventure, car il veut voir le Big Bang avant de disparaître. Il appartient à la race des Bio-Conscients. C'est sûr qu'en 800 000 ans, il y a de quoi prendre conscience de la vie.



Yoko est l'un des Izwals rencontrés dans le jeu. Pour Honk, l'ordinateur de bord, les Izwals ne sont guère plus que des rats.



Comme son aspect le laisse supposer, Daddy Glux est un Slimer. Les Slimers, aussi appelés "Gluants", vivent sur un monde non pressurisé, d'où leur aspect gélatineux. Des gars à la coule, que ces Slimers !



Bronco RGB est un robot Garçon Boucher.



Scruter-Jo est un robot Scruteur. C'est pas le mauvais bougre... quand on connaît le mot de passe.



Morning Oil est un robot crooloïde, ancien combattant. Entendez par là que sa carapace de métal abrite un cerveau croolie.



Le barman du Purple Haze est un Migraxx. C'est aussi un alcoolo.



Tina Burner est une Migraxx. Quand vous l'aurez entendue chanter, vous l'appellerez peut-être "Acid Couine"...



Ça, c'est Eviceator, le Croolie, et comme tous ses congénères bas du front, la mort est son métier. Un militaire de base, quoi !



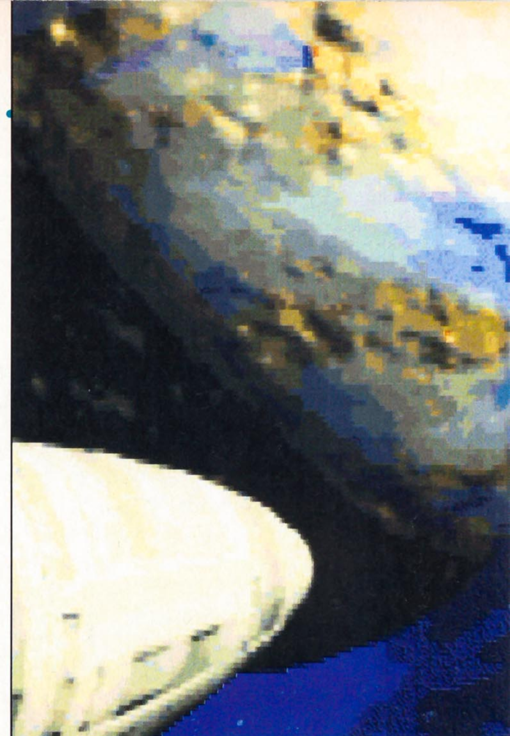
Des soleils entiers se sont consumés d'amour pour ces habitantes de la planète Ondoya.

Novastorm

PC CD-Rom

Mamie-Tempête

N'étant pas toujours convaincu par les jeux d'action, c'est du bout du joystick que j'ai commencé à jouer à ce soft. Après quelques minutes, j'étais vraiment surpris de revenir à mes premières amours ludiques que sont les jeux d'arcade.



REMARQUES

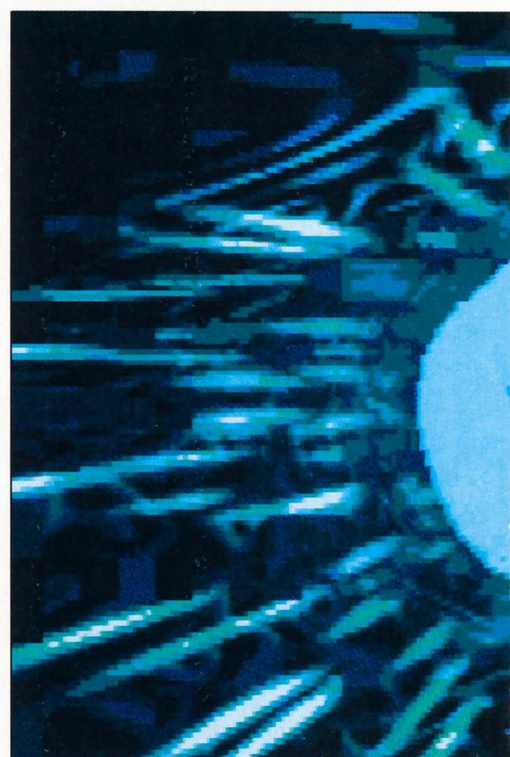
Nous avons rencontré énormément de problèmes sur nos ordinateurs qui n'avaient pas de vrais soundblasters.

LÉO DE URLEVAN

2129... Une lutte sans merci vient de commencer, une lutte entre un père et un fils, entre les hommes et les robots qu'ils ont créés. En effet, avec les progrès effectués ce dernier siècle, les robots dotés d'intelligence artificielle ont fait les guerres des hommes. Les hommes savaient tout, avaient les réponses à toutes les questions possibles et inimaginables. Toute, sauf une: "Dieu existe-t-il" ? Cette question fut posée à l'ordinateur central régissant toutes les planètes de la galaxie. Il répondit : "Oui, à partir de maintenant". En effet, dans un complexe mégalomaniaque, cette bécane s'était désignée Dieu. Tu parles d'un bug! Les armées de robots se mirent à suivre les ordres de l'ordinateur central et à décimer les populations humaines. Des millions de femmes, d'enfants, de vieillards, de bûcherons périrent en très peu de temps. On ne leur avait pas mis en mémoire les trois lois d'Isaac Asimov (si vous ne connaissez pas Asimov, vous avez perdu quelque chose. Collection "J'ai Lu", Science-Fiction "Les robots").

"Classique mais efficace"

L'intro est vraiment très belle, sous-titrée en français, et vous fait regarder votre ordinateur d'un autre œil ! De plus, pour ne rien gâcher, elle est assez longue. C'était déjà un bon point pour le scénario. Quant à la réalisation, elle est vraiment magique ; vous évoluez à travers des décors, digitalisés et précalculés, de toute beauté. C'est rapide, le nombre de sprites à l'écran est impressionnant. Ça ne ralentit pas une seule seconde. Vous avez une grande liberté de mouvement et un armement assez léger au départ. Il y a quatre niveaux, très longs, très difficiles, et, tel un chat, vous n'avez que sept vies - enfin cela dépend vous pouvez en avoir 3, 5 ou 7 –. Mais les armes que vous pourrez obtenir sur le terrain sont assez nombreuses. Les fins de chaque niveau sont d'une grande beauté, eu égard au monstre à affronter. Le premier prendra carrément la moitié de l'écran. Ce sont des carcasses métalliques volantes ou des bases sous contrôle. En plein jeu, des petites séquences de toute beauté viendront agrémenter les parties déjà très belles. Lorsque vous aurez détruit une salve d'ennemis, à la place du dernier vaisseau abattu, restera une pièce de monnaie. Vous devrez alors la récupérer pour augmenter votre capital argent et pouvoir acheter des armes spéciales. Classique... Vous pourrez aussi balancer des petites bombes sur vos ennemis, mais conservez-les pour les fins de stage. Ce qui est intéressant, c'est que lorsqu'on perd une vie, on conserve l'arme précédente : c'est moins décourageant. Le système d'achat des armes se passe un peu comme dans Populous, avec la manne : au fur et à mesure que vous récoltez des pièces, vous pouvez acheter des armes dans un ordre croissant d'efficacité ; en revanche, quand vous aurez pris la décision d'acheter une de ces armes, votre ceinture d'armement reviendra à zéro et vous devrez récolter encore





La rapidité
Les graphismes

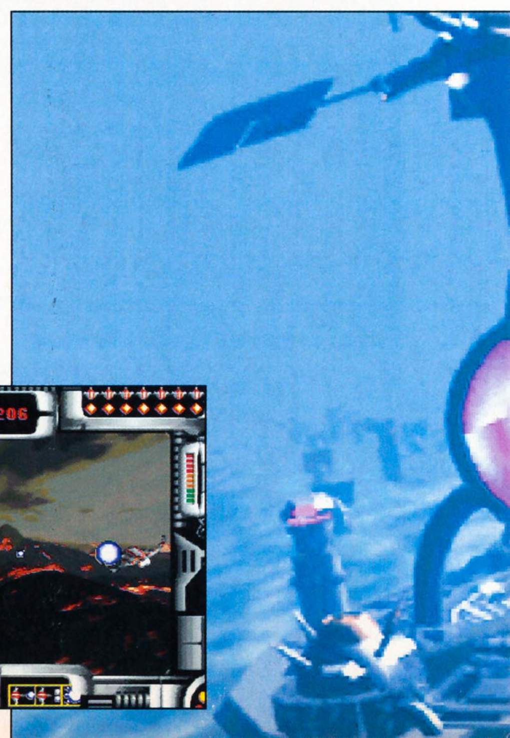


Doc un peu maigre
Difficulté





















plus de pièces pour accéder à l'arme plus redoutable ; mais il faut reconnaître que ça ira plus vite, votre vaisseau étant mieux outillé pour détruire plus d'ennemis plus rapidement. Et puis, quand vous aurez l'armement maximal, vous les éclaterez tous. Et puis, vous aurez un peu de mal à battre le monstre de fin de niveau, vous y perdrez peut-être une vie. Et puis, vous continuerez votre travail d'épurateur. Et ça continuera comme ça longtemps. Et comme dans la plupart des jeux d'arcade, vous serez las de détruire tous ces robots/ordinateurs. Quand on voit le prix que ça coûte... Ça serait assez sympathique de stopper votre bécane pour lui dire : "Eeeh, tu peux me mettre un Pentium de côté ?". Malheureusement, ça ne serait pas possible ; en effet, votre ordinateur serait jaloux : Il vous formaterait sans aucun remords son disque dur. Et là, fini de jouer ! Donc la guerre est bel et bien ouverte...

Enfin, tout ça pour dire que l'on se lasse très vite à sans arrêt tirer sur les aliens, et que même si les décors changent, ça devient ou bout d'un certain moment un peu lassant.

De plus, il n'est pas possible d'installer le jeu sur disque dur. Pour garder ses



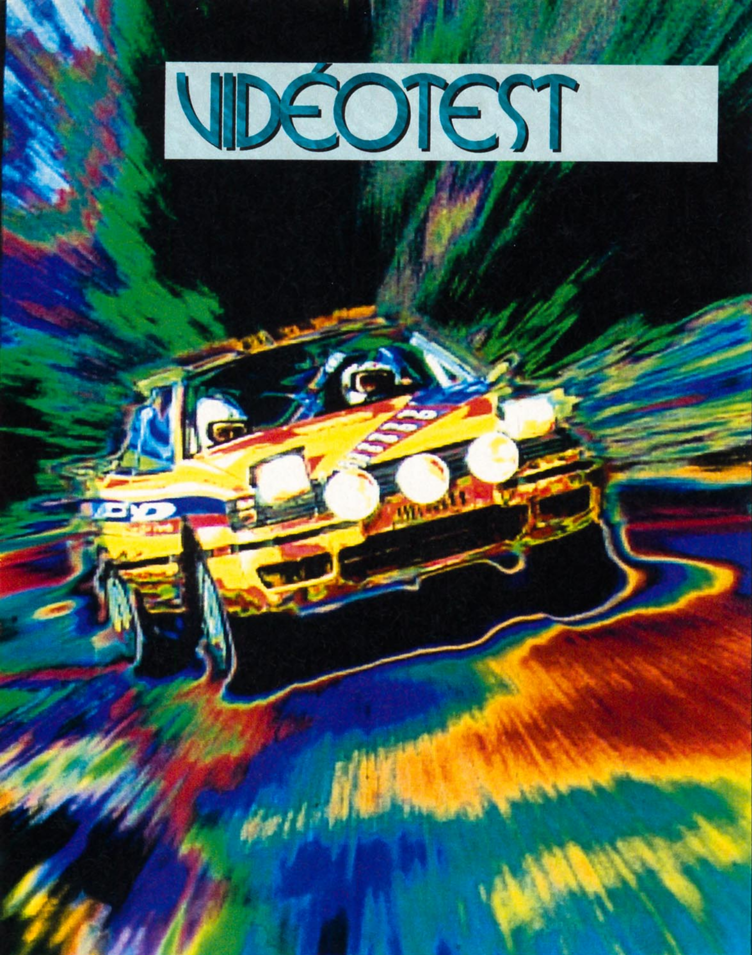


scores, il y a une petite technique, mais la documentation est assez floue quant à cette manipulation. Mais ce n'est pas dramatique, l'essentiel étant de pouvoir quand même le faire.

EDITEUR : **Psygnosis (1) 47.51.38.38** • CONFIGURATION : **386 carte son et CD-Rom simple vitesse** • NOTICE : **Français** • DISTRIBUÉ PAR : **Loridim.**

Conclusion : un très bon soft qui en éclatera plus d'un. Avec un graphisme remarquable, des séquences intermédiaires magnifiques, ce jeu ne souffrira d'aucun ralentissement. Cependant, force est de constater qu'il sera un peu lassant.

TECHNIQUE 80 — INTERET 70



Power drive

PC

Un jeu qui tient enfin la route...

Loin d'être original, Power Drive est toutefois plaisant. Cette course de voitures en vue aérienne bénéficie d'une réalisation correcte et d'une animation réaliste. Amateur de rallyes, à vos joystick !

LORD CASQUE NOIR

Adapté directement de la Super Nintendo, Power Drive vous place dans la peau d'un pilote de rallye. Mais pas question ici de vous en mettre plein la vue avec des représentations 3D de la mort comme on a désormais l'habitude d'en voir sur PC. Il s'agit juste d'un petit jeu en vue satellite, un jeu qui pourrait s'apparenter à Micro Machine (testé il y a deux mois) en plus sérieux et en plus abouti. Bref, un chouette jeu de bagnoles, comme on aimerait en voir plus souvent. Puisque dans un jeu il faut un but (il en faut même deux dans un jeu de foot), celui de Power Drive demeure extrêmement simple : gagner le maximum de courses afin de récolter le pognon nécessaire pour réparer sa voiture ou bien en acheter une neuve, mais par dessus tout, remporter la Coupe du Monde des Rallyes.

De la mini à la Cosworth

Vous disposez au départ d'une somme de 28 000 dollars vous permettant d'acheter soit une Austin Cooper S, soit une Fiat Cinquenteno (préparées, bien sûr !). Par la suite, vous pourrez acquérir d'autres monstres de la compétition sur route, comme une Ford Cosworth, une Toyota Celica et autre Clio Williams. Mais il faudra être patient, car ces bolides coûtent cher et il ne vous reste pas plus de thunes qu'un Moulinex qui vient de s'acheter une guitare Ovation Collector. Vous pouvez

SELECTION COMPAQ

toutefois commencer à prendre l'une de ces voitures en main à l'aide de l'option "entraînement" (j'aurais certes pu écrire "practice", mais que voulez-vous, le jeu est en français). Apparaît alors une grande surface, genre parking de centre commercial un jour férié, sur laquelle vous allez pouvoir donner libre cours à vos phantasmes. Autant vous dire que ça y va dans tous les sens. On avance, on recule, mais comment voulez-vous que l'on progresse dans de telles conditions ? Il y a tout de même une partie délimitée par des plots qu'il faut tenter de respecter. Cela dit, vous n'êtes pas obligé, hein ? Oh ben non, vous pouvez même leur rentrer dans le lard et n'en faire qu'à votre tête. Mais bon, n'oublions pas que nous sommes là pour apprendre à conduire, et de tels actes de vandalisme peuvent paraître fort déplacés. Toujours est-il qu'une bonne maîtrise s'avère nécessaire pour parvenir à dompter la centaine de chevaux qui hennissent sous le capot. Vient ensuite la première épreuve de qualification. Si vous êtes dans les temps, alors bravo, vous venez de gagner un nounours en peluche avec des bretelles tricolores, un poste de radio FM en forme de pompe à essence, un Shmurz à ventouse à coller sous le rétro intérieur et un toutou articulé pour la plage



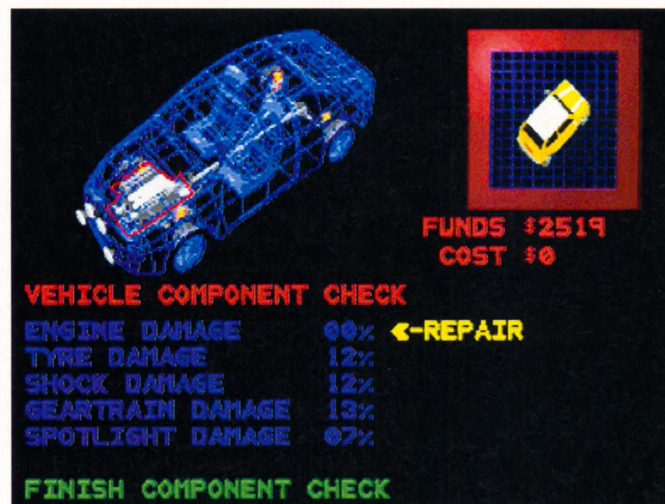
La pluie augmente de manière significative le taux de dérapage de votre voiture.

3615 JOYSTICK
Mot clé *SOS

Thierry Chaupette est coinçé dans Alone 3



Les épreuves sont de trois types : course contre la montre, contre un autre adversaire ou bien maniabilité.



Selon la somme d'argent dont vous disposez, vous pouvez réparer ou bien carrément changer de véhicule.



Les épreuves de maniabilité comprennent des marches arrières, des virages serrés et autres difficultés de ce style. Voilà qui va rappeler d'heureux souvenirs aux détenteurs du permis de conduire.

arrière. S'il vous arrivait d'échouer, vous n'auriez plus qu'à retourner sur la grande surface décrite précédemment.

Des revêtements variés

Chaque niveau se décompose en plusieurs pistes aux revêtements similaires, et comporte quelquefois des épreuves de conduite pure avec des zig-zag très étroits, des créneaux et toutes sortes de manœuvres délicates. Le tout est évidemment chronométré, et de votre résultat dépend la suite de votre carrière (on peut garder le Schmurtz en cas d'élimination). Il faut aussi compter avec l'heure et les intempéries. Comprenez par là que le ciel n'est pas toujours clément et que certaines courses se déroulent la nuit. Dans ce dernier cas, c'est un peu de pipeau. Les phares éclairent certes la piste, mais uniquement pour vous signaler qu'il fait nuit car l'écran reste suffisamment clair pour que l'on puisse continuer à jouer même les phares pétés. Mis à part ça, les surfaces sont de trois types : goudron, terre ou neige. Il va sans dire que le comportement de votre bolide varie grandement selon la nature de la piste, tout comme l'usure des pneus ou de la transmission. Ceux qui connaissent la version console vont peut être regretter le fort taux de dérapage largement diminué ici, du moins sur goudron parce que sur la neige, c'est Holliday on Ice. Personnellement, je trouve cette version plus jouable, surtout lorsque l'on manipule son engin à l'aide du clavier. Cela n'épargne pas pour autant les maladresses, et rares sont ceux qui parviennent à réaliser un "sans faute". Si au contraire vous ne terminez par la course dans les temps ou pas du tout, vous perdrez l'une de vos trois vies et ne remporterez pas l'ombre d'un kopec. Pour gagner un max de sous, deux solutions : arriver premier ou battre le record du tour. L'argent empoché permet de procéder à quelques réparations de fortune en fin de parcours. Une seconde option consiste à faire quelques économies, dans l'optique de s'offrir une caisse toute neuve et rutilante. Mais gare, car une voiture abîmée devient rapidement incontrôlable, ce qui, par là même, engendre de nouveaux accidents qui esquintent davantage le véhicule... la spirale infernale ! Par rapport à la version console, une option de sauvegarde a été ajoutée, bien que le système de mot de passe soit toujours d'actualité. Venons-en à présent à la jouabilité de la chose.

On s'y croirait

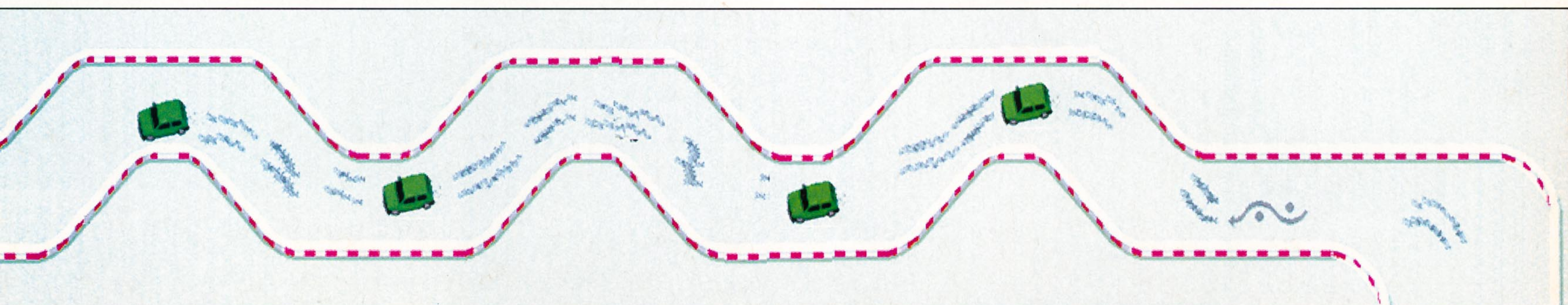
Le temps d'adaptation passé, on arrive à diriger parfaitement son véhicule pour peu qu'il ne soit pas trop endommagé.



L'animation de la voiture
La conduite sur glace
La durée de vie



Pas de mode multi-joueur
Un scrolling imparfait



Gagner un maximum de course...



"Ah ! c't'ordure de Gilbert essaye encore de me couper la route. Attends un peu, mon gars, que j'te latte!". Foncer dans un adversaire peut se montrer efficace à condition de ne pas le faire trop fort. On peut entendre alors des coups de klaxon exprimant le mécontentement injustifié de l'antagoniste sans cervelle.

On sent parfaitement l'inertie de la voiture et l'on devient rapidement un as du contre-braquage. Les changements de vitesse sont automatiques, mais on vous laisse en revanche le soin d'enclencher la marche arrière si besoin est. Chaque action violente sur le volant laisse un témoigne visuel de gomme sur la route, et l'on se surprend parfois à vouloir en faire un peu trop (ah, la frime, quand tu nous tiens). Il subsiste tout de même un défaut perceptible à faible vitesse : en effet, le cul de la voiture tourne anormalement comme si les roues arrières étaient directrices. Dans le même genre, revenir sur la route après avoir heurté un obstacle n'est pas sans poser de sérieux problèmes sur la neige. Mais bon, le premier défaut s'estompe dès que l'on commence à prendre de la vitesse, et le second, bien qu'exagéré, semble après tout logique sur terrain glissant. Quel que soit le type d'épreuves à laquelle vous participez, la piste est toujours représentée de haut, et c'est l'écran qui se déplace et non la voiture. En d'autres termes, nous voici en présence d'un scrolling multidirectionnel. Si celui-ci n'est pas des plus fluides, selon l'avis des personnes agglutinées autour de l'écran (Moulinex, Léo de Machin, Ian Bidule et Pinky la Folle), voire un peu saccadé, on n'y prête pas attention lorsque l'on est concentré sur la conduite de sa caisse. Car ne vous y trompez pas, Power Drive nécessite une concentration de tous les instants, ne serait-ce que pour ramasser les bonus qui se trouvent sur la route (billets, nitro, horloge qui arrête le temps) ou pour anticiper le virage suivant un saut par exemple. Côte graphisme, la représentation des véhicules en ray-tracing est irréprochable, et les décors qui constituent la piste sont pour la plupart très réussis. Les bruitages stéréo qui accompagnent le tout sont d'excellente facture à condition de posséder une SoundBlaster Pro ou l'équivalent. Enfin, on peut regretter sans mal l'absence d'une option multi-joueur, comme celle d'Overdrive sur Amiga, quasi indispensable pour ce type de produit.

EDITEUR : US GOLD : (1) 41.06.96.70 • NOTICE : VF , 1 joueur (jusqu'à 8 à tour de rôle), configuration minimum : 386SX, dispo sur console

Un style de conduite par revêtements



La conduite sur goudron est la plus rigoureuse. Il faut être précis. Les survirages sont donc fréquents et une certaine habitude s'avère indispensable. De par la vitesse plus élevée, les chocs peuvent être brutaux et les dégâts importants.



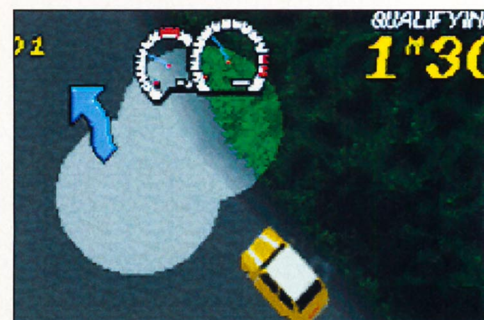
Les pistes en terre sont très plaisantes. La voiture dérape tout en restant parfaitement contrôlable. Le graphisme est réaliste, avec quelques arbustes de çà et de là et d'immenses rochers dans les parcours de l'Arizona.



Pour ma part, ce sont les circuits verglacés qui m'ont le plus emballé. Le contrôle de la voiture requiert un maximum d'anticipation et il faut en permanence regarder la position des roues avant pour remettre la voiture dans le bon axe. Les décors sont là aussi splendides.

Sans être le soft du siècle, loin de là, Power Drive est un jeu très plaisant qui devrait enchanter n'importe quel amateur de course automobile ou de jeu d'action.

TECHNIQUE 70 · INTERET 80



Les phares ne servent pas à grand chose. La surface d'éclairement varie lorsque la voiture sursaute et ils ne marchent que par intermittence lorsqu'ils sont défectueux.

King's Quest 7

PC CD-ROM

SELECTION COMPAQ

Là où commence le rêve...

Qui n'a jamais eu l'envie d'être le propre héros d'un dessin animé ? D'évoluer dans un monde féerique rempli de sorcières, d'êtres étranges, de petits animaux sympatiques, bref d'évoluer en plein rêve ? Personne. Enfin, pas parmi les gens fréquentables... Si vous êtes de ceux-là, voilà VOTRE jeu d'aventure.



Vous pouvez faire des gros plans sur les objets composant votre inventaire.



3615 JOYSTICK
Mot-clé *PA

Thierry Chaupette vend une R4 pratiquement neuve, prix à débattre.

LÉO DE URLEVAN

Rosella est une jeune princesse épanouie et très belle. Sa mère, Valanice, gentille et pleine d'amour pour son enfant, veut la rendre encore plus heureuse qu'elle ne l'est actuellement. Elle veut donc la marier avec un homme, un prince. Le problème, c'est qu'elle ne veut épouser personne. Cette idée la froisse, elle pleure. Elle s'en va dans la forêt répandre sa mélancolie parmi les amis de la forêt. Un hypocampe volant se pose sur le bout de son nez pour s'en aller aussitôt. Enfouissant son chagrin et sa rancœur, elle le poursuit et s'arrête devant une mare dans laquelle a plongé l'animal. En petite espiègle, elle le suit et saute dans l'eau. Malheureusement pour elle, cette mare était la porte d'une autre dimension ; la voilà attirée dans un tourbillon contre lequel il est impossible de lutter. La mère inquiète la suit, car elle croit qu'elle va se noyer. Et les voici toutes les deux se précipitant vers l'inconnu. Au moment même où la maman va attraper la main de la princesse et par conséquent la sauver, un bras surgit des parois du tourbillon pour attraper Rosella. Il s'en saisit et voilà toute cette belle famille séparée. À cet instant précis, ce sont deux histoires qu'il va vous falloir suivre.

Coup double

La première sera celle de Valanice, séparée de sa fille et qui file un mauvais coton. La tornade s'est refermée sur elle et l'a déposée dans le désert, enfin pas trop désertique quand même. Juste ce qu'il faut : quelques grottes, des cactus... Histoire que cela reste un jeu d'aventure et non pas que cela devienne une simulation de marche ! Elle devra éviter de se faire tuer par un scorpion gigantesque, aider l'esprit du désert, personnage mystérieux et fantomatique à la voix rauque qui erre sans joie, sans repos, à travers les dunes. Pour l'aider, elle devra bien entendu lui procurer à boire. Mais bien entendu, elle ne devra pas se contenter de faire quelques bonnes actions. Ça serait trop simple et un peu lassant. Il lui faudra aussi réfléchir... Beaucoup, car ce jeu est vraiment immense et il y a parfois plusieurs possibilités pour arriver à ses fins. Quant à sa fille, la petite Rosella, elle a encore moins de chance. En effet, elle a été capturée par un troll. Elle est entrée dans le monde de ces êtres verdâtres. D'ailleurs, en y entrant, elle s'est elle-même



Une animation très cartoonesque.





Parfois, sur les murs sont gravés des indices.











De l'eau, à côté du désert. Mais elle est imbuvable.





transformée en cette race. Elle est beaucoup moins jolie, et couverte de pustules. C'est pas troll (rendons à César ce qui appartient à César, c'est Moulinex qui m'a soufflé ce subtil jeu de mots ; ceci dit sans balancer, hein !). Bien évidemment, sa première envie sera d'annihiler ce maléfice et de retrouver son bon teint poupin, sa taille parfaite, ses longues jambes, enfin bref, son physique de princesse (NDLR : ou de Barbie...). Bien entendu, ce n'est pas un hasard si c'est elle qui est là. Un troll est amoureux d'elle. Décidément, c'est une femme très convoitée. Elle est bien partie pour être mariée avant la fin de l'année.

L'enfer des décors

Graphiquement, je n'avais jamais vu un jeu aussi joli. Sérieusement. Je restreins quand même cette remarque aux jeux d'aventure à écrans fixes. C'est du SVGA, ça bouge énormément même si, sur certaines animations, c'est un peu saccadé. Mais cela se produit uniquement sur des déplacements rapides ; l'avantage c'est que ça dure moins longtemps. Les scroolings sont parfaits. On se croirait vraiment dans un cartoon de chez Disney. Jusqu'à présent, la série des King's Quest bénéficiait des dernières améliorations possibles, mais sans plus. Pour cette septième édition, l'équipe des développeurs - et elle est très grande - a vraiment mis le paquet. Ils étaient quand même 140 graphistes et développeurs à travailler sur ce soft. On sent l'influence de chez Disney. À ce propos, certains graphistes en sont issus. D'autres viennent de la Warner. Malgré tout ce monde qui travaille en même temps sur ce produit, on sent vraiment une unité ; ce n'est pas comme dans certains autres jeux où l'on assiste à de superbes introductions, à un premier chapitre fantastique, et au fur et à mesure que l'on teste le jeu, les graphismes perdent un peu de leur charme, les couleurs se marient mal, c'est un peu bâclé. Là, non ! Le jeu est divisé en six parties toutes aussi belles les unes que les autres. Une option intéressante vous permet, si vous êtes bloqué, d'accéder directement aux autres parties. Néanmoins, ça fait un peu comme si vous arriviez au cinéma en plein milieu du film. C'est vraiment comme si vous étiez acteur dans "La Petite Sirène" ou un dessin animé de ce genre. Quand un personnage se déplace assez vite – je pense notemment à Jackalope le lapin du désert – il laisse derrière lui des petits nuages de fumée comme dans les Tex Avery. Ça crée vraiment une ambiance fantastique et... réaliste par rapport à l'effet qui a voulu être produit.

Une interface exemplaire

Faisons un bon en arrière, si vous le voulez bien. Souvenez-vous du sixième volet de King's Quest. Il y avait juste un curseur qui permettait de voir, parler, prendre, utiliser, un objet de votre inventaire, et vous cliquiez sur le bouton de droite pour passer de l'un à l'autre. Avec le bouton de gauche,





Le graphisme exceptionnel
Les voix très belles
L'ambiance cartoonesque

Quelques saccades par-ci, par-là.

tips

- DÉSINSTALLEZ VOS ÉCONOMISEURS D'ÉCRAN. IL PEUT Y AVOIR DES CONFLITS.
- POUR VAINCRE LE SCORPION, UTILISEZ LE MORCEAU DE TISSU DÉCHIRÉ AVEC LE BATON SUR SON DARD.

On se croirait vraiment dans un cartoon

3615 JOYSTICK
Mot-clé *SOL

Thierry Chaupette lit des conseils pour Colonization.

3615 JOYSTICK
Mot-clé *RED

Thierry Chaupette interroge tonton Stick.

vous confirmiez une action. Ici, ils ont changé du tout au tout. Déjà, ça ne tourne que sous Windows. Le bas de l'écran est occupé par l'interface graphique. Plus d'icône qui permette de parler, utiliser, etc. Vous cliquez directement sur la personne avec laquelle vous voulez engager la conversation, et un dialogue non interactif commencera. À propos de votre inventaire, vous ne pouvez jamais transporter plus de quatorze objets à la fois. Lorsque vous voulez observer plus attentivement une chose que vous avez ramassée, vous la prenez et la placez sur l'œil de l'interface. Vous la verrez alors en gros plan et pourrez la faire tourner pour voir si elle ne renferme pas un autre objet mystérieux. De même, lorsque vous avez besoin d'utiliser un objet sur un autre, vous en prenez un pour cogner sur le deuxième. Et de ce mariage peut naître un troisième objet. La jouabilité a donc été entièrement revue et corrigée. Il est quand même dommage qu'ils aient attendu le septième volet de la série pour se décider à améliorer l'ergonomie. Toutes les améliorations possibles et inimaginables arrivent en même temps. Mais ce n'est pas plus mal, c'était vraiment le coup de fouet qu'il fallait pour relancer la série.

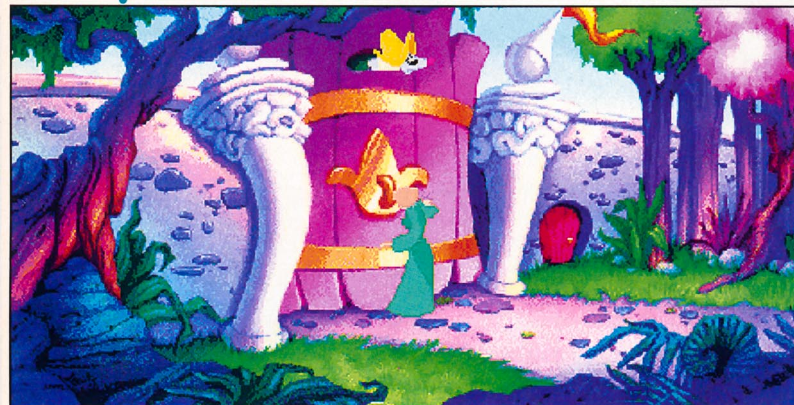
Un enchantement auditif

Évidemment, étant donné que ce jeu est sur CD-Rom, toutes les voix sont digitalisées. En fait, c'est mieux que ça. Elles auraient pu être enregistrées avec des voix normales. Eh bien, là encore, ils ont fait très fort chez Sierra. Chaque personnage a sa prononciation, son accent, sa gravité qui correspond à 100 % à l'allure du personnage. Le lapin aura une voix à la "Bugs Bunny", la princesse aura une voix douce et comme je l'ai déjà dit (mais j'adore tellement ce personnage !), l'esprit du désert aura une voix caverneuse, un peu d'outre-tombe. Et c'est en anglais. Oooh, allez-vous rouspéter avec une déception compréhensible. Je vous parlais du produit Sierra. Or, Cocktel vision, le distributeur, travaille en ce moment sur les voix françaises. "Aaaah", ferez-vous, et vous aurez bien raison, et vous serez une fois de plus les plus gâtés. Espérons simplement que ce sera fait dans le même esprit que Sierra l'a réalisé.

EDITEUR : SIERRA ON LINE • DISTRIBUTEUR : Cocktel Vision Tel : (1) 46.01.46.00. • NOTICE : VF • NBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIG : PC 486 SX 25, Windows, Écran SVGA, CD-Rom double vitesse

Bien entendu, ce jeu est le meilleur de tous les King's Quest. Je peux vous assurer que sa durée de vie est impressionnante. Quant au graphisme, je me suis exprimé dessus. Je le répète, c'est ce que j'ai vu de plus beau dans ce type de jeu. Si King's Quest il y a, n'en doutons pas, il va falloir faire très fort pour égaler ce produit.

TECHNIQUE 90 INTERET 88





Dans la cuisine du monde des trolls.



Cet homme vous sauvera la vie.



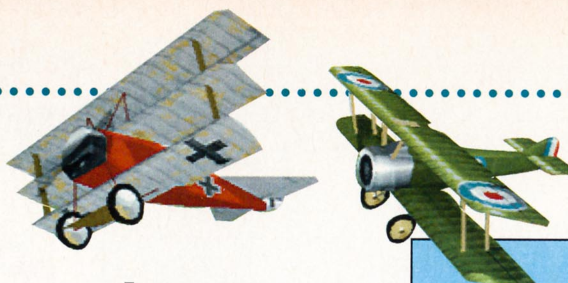
Retrouvez les lunettes du rat.

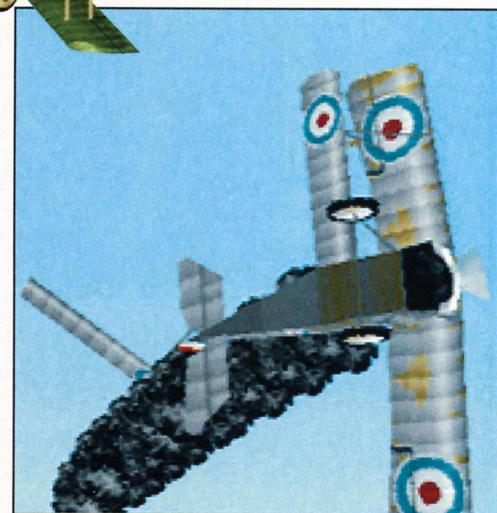


Dans votre prison chez les trolls.



Chez le marchand troll.





Dawn Patrol

pc

Pilotez un coucou

Ce simulateur de vieux tagazous de la Première Guerre mondiale fait preuve d'un graphisme étonnant. Mais les quelques défauts qui le caractérisent, en font malheureusement plus un jeu d'arcade qu'un simulateur digne de ce nom.

+
Le graphisme.
L'animation.
La présentation par thème.
Le ralenti.

–
Trop peu d'instruments visibles.
Vues nombreuse mais mal foutues.

LORD VON CASQUE ROUGE



Spécialisé davantage dans les wargames que dans les simulations de tous poils, Empire vient de sortir Dawn Patrol, un simulateur d'avion de la Première Guerre mondiale se distinguant tant par la qualité de ses graphismes que par sa présentation originale. En effet, une fois lancé, le soft vous place devant un livre interactif (si je puis m'exprimer ainsi) dans lequel se trouve l'ensemble des menus constituant le jeu. En ouvrant le manuscrit à la page du sommaire, on peut se rendre directement à l'un des chapitres qui nous intéressent, à savoir celui des missions historiques, des grands pilotes, des différents avions engagés et des menus de configuration. Commençons par ce dernier ! Outre le fait que Dawn Patrol gère un maximum de joysticks, y compris le palonnier de Thrustmaster, il peut être paramétré soit en VGA soit en SVGA. Si la première option se montre suffisamment rapide, même sur 386 DX, il n'en est pas de même de la seconde. Mieux vaut disposer d'une 486DX2 50 avec une carte Local Bus pour être à même d'en profiter pleinement. Cela dit, c'est quand même beaucoup plus beau en haute résolution (640 x 480 en 256 couleurs).

Un livre en guise de menu



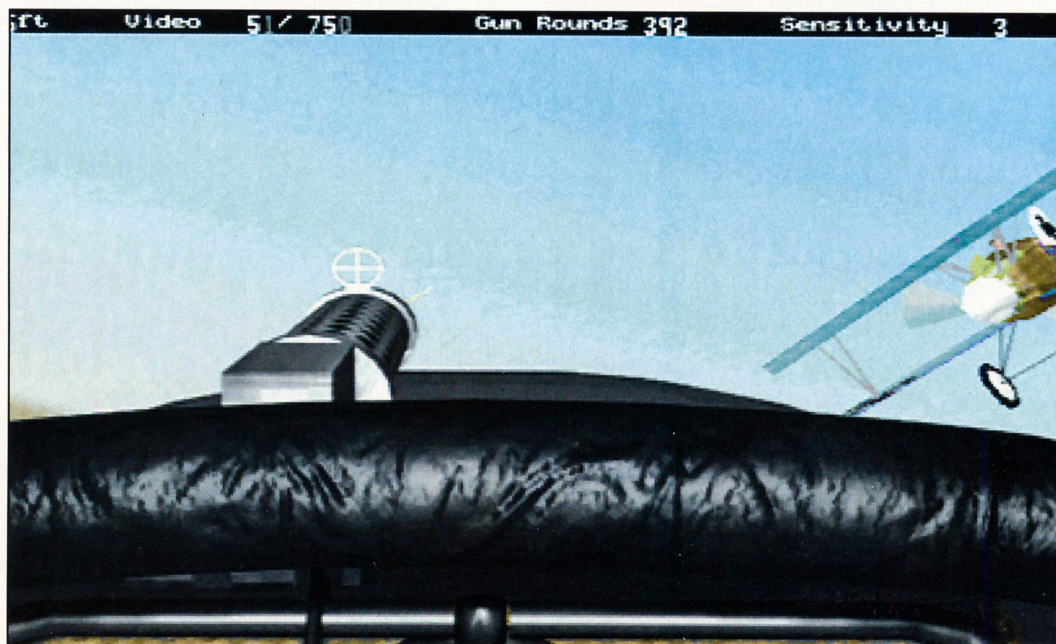
Contrairement à des simulations plus traditionnelles, les missions sont classées par thème. Comme je vous l'expliquais plus haut, vous pouvez vous rendre à la page des grands pilotes et revivre ainsi les grandes missions qu'on leur reconnaît ou bien voler dans un type d'avion réputé pour un type de mission donné. Elles sont de ce fait très variées, comme les combats air-air ou l'attaque de convois au sol. Qui plus est, c'est bourré de détails historiques, et sur les deux manuels qui accompagnent le jeu, celui parlant de l'historique de la guerre est bien trois fois plus épais que celui parlant des fonctionnalités du soft.
Et c'est en fait normal pour deux raisons. La première, c'est qu'à cette époque, il n'existait pas d'instruments perfectionnés et encore moins de systèmes de navigation complexes. Tout se faisait au cap et à la montre. Ensuite, parce que Dawn Patrol est plus un jeu d'arcade qu'un simulateur à part entière. Certes, vous êtes aux commandes d'un avion, certes vous devez combattre l'ennemi, mais vous ne disposez pour cela que d'un manche et de votre feeling. Aucun instrument, quelques bribes d'informations comme des phrases digitalisées du style "ennemi à 3 heures" ou bien votre altitude. En fait, tout a été fait pour être spectaculaire... et ça l'est. Le nombre de vues extérieures n'a rien a envier aux simus de Microprose, et le système de "replay" est l'un des plus perfectionnés qu'il m'ait été donné de voir.



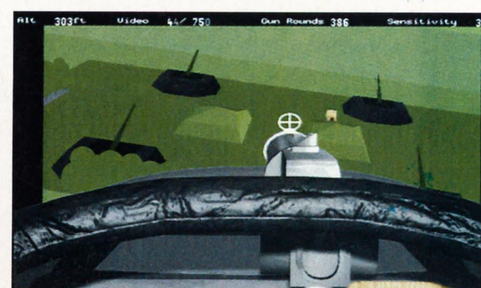










The First Air War | **The Fokker Scourge** | **Dawn Patrol**

During the winter of 1915-1916, the Fokker Monoplane commanded the skies over the Western Front. The Allies had no effective weapon against this aircraft and so the 'Fokker Scourge' began.

The success of the Fokker was largely due to the fact that it was the first single-seater fitted with synchronised machine-guns. This was a major breakthrough as it allowed the pilot to aim his guns by pointing his whole aircraft at the target. The two jobs of flying and aiming became one and so the classic method of aerial combat was discovered.

The chief victim of the Fokker's success was the BE2c or 'Quirk'. This aircraft also became known as 'Fokker Fodder'. The





THE MISSION

Boelcke is flying high over his lines ready to pounce on 2 unsuspecting BE2cs, veritable 'Fokker Fodder'.

The Quirk is vulnerable to attacks to the rear and below.

Page 3

Un pilotage trop approximatif

Mais Dawn Patrol souffre de défauts quelque peu agaçants. Tout d'abord, l'absence d'instruments. Si les F16 et autre Rafale disposent d'un affichage HUD et pilote automatique complexe, l'absence d'éléments comme le pourcentage de gaz, l'assiette et autres babioles ne permet pas de mener un combat dans des conditions optimales. En effet, ce type d'instruments lors d'un combat s'avère indispensable pour se situer dans l'espace plus que dans n'importe quel autre avion. Certains me rétorqueront qu'il suffit de regarder rapidement sur les côtés. Ce sont hélas des vues assez inexploitables, et la disposition des touches sur le clavier ne rend pas les choses faciles (combinaisons de Alt ou de CTRL selon le sens de rotation, par exemple). Ensuite, la précision du tir laisse un peu à désirer. Le viseur dont on dispose n'est visiblement là que pour faire joli, et les balles partent avec un angle qu'il faut soi-même corriger. Et puis, côté décors, c'est un peu monotone. Le ciel est dépourvu de mapping, le sol ne comporte pas de relief et la carte censée vous renseigner sur la position de vos adversaire est aussi lisible qu'une carte routière au un millionième vue d'une dizaine de mètres. En contrepartie, les bruitages sont excellents. Pour finir, le pilotage des avions m'a un peu laissé sur ma faim. Le manque d'inertie de certains paraît irréaliste (l'est-il vraiment ? Seul un vrai pilote de cette époque saurait y répondre.) et les changements de caméras lors de vues extérieures sont suffisamment saccadés pour que l'on puisse en tirer pleinement parti. Dommage. Sachez quand même que cela ne m'a pas empêché de passer de sacrés moments aux commandes de mon coucou.

Voilà donc un produit réussi en ce qui concerne le graphisme, mais desservi par un pilotage approximatif.

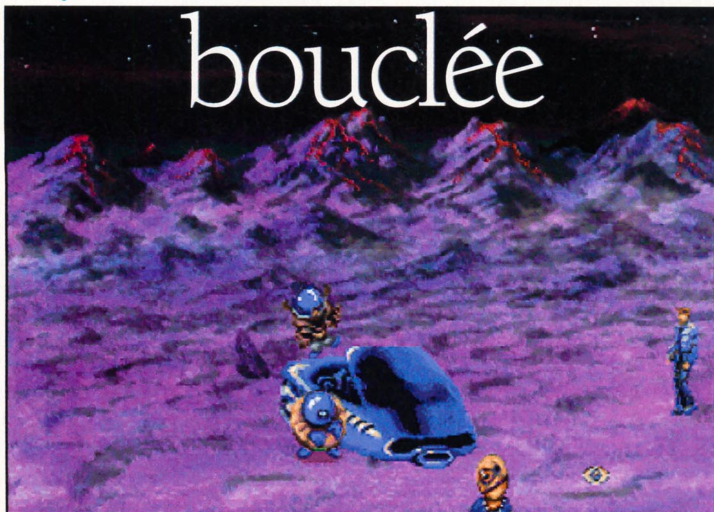
TECHNIQUE 85 INTERET 75



Universe

PC

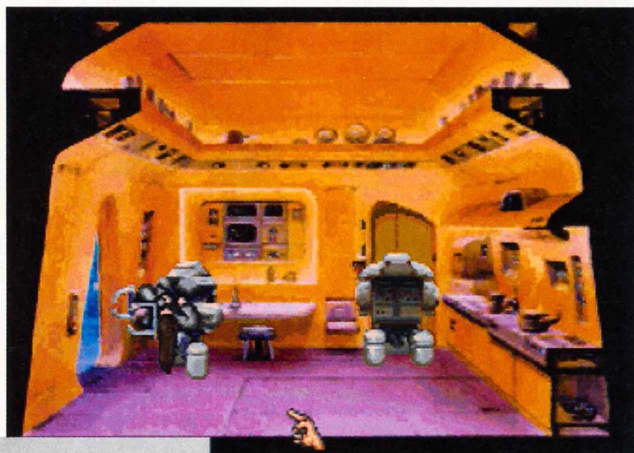
La boucle est bouclée



Suivez donc les traces de Boris, comme vous y invite Core. D'une conception très classique, Universe est un jeu d'aventures mêlant adroitement science-fiction et humour.



Ces mondes parallèles, alors, c'est toujours la même chose ! Impossible de parquer deux secondes son aéroplaneur sans qu'un escadron de touche-à-tout ne vienne poser ses pinces partout !





La simplicité de l'interface. Le mode "course" du personnage principal.



Le style des graphistes d'Universe. Une réalisation un peu vieillotte sur PC.



Le suspens est à son comble, un robot lancé à vos trousses vient d'apparaître au coin de la rue, c'est généralement le moment où votre voiture va se mettre à toussoter et à refuser obstinément de démarrer !

PINKY

Et de quatre ! Amiga, A1200, CD32 et maintenant PC, Universe aura fait le tour de presque toutes les plates-formes "micro" du marché (oui, je sais que la CD32 est une console, mais reconnaissez que l'on ne trouve pour cette machine que des jeux développés sur et pour micro-ordinateurs).
Si le cœur vous en dit, vous allez y incarner un adolescent du nom de Boris Verne qui, à la suite d'un concours de circonstances, s'est vu physiquement transférer dans un univers parallèle des plus délirants. C'est là qu'il va devoir affronter un despote qui gouverne le monde étrange sur lequel vous avez abouti. Mais avant d'en arriver là, de nombreuses aventures plus loufoques les unes que les autres, vous attendent.

Clic, clic, et reclic

D'un classicisme effréné dans son scénario, Universe l'est tout autant dans sa réalisation. Il s'agit donc d'une aventure graphique à la LucasArts, où vous apercevez à l'écran un sprite représentant votre personnage. Pour vous déplacer, il suffit de placer le curseur de votre souris à l'endroit où vous sou-



haitez vous rendre, et de cliquer. À noter au passage une excellente trouvaille de Core dans ce domaine : Boris peut également courir ! Si vous effectuez un double clic, vous le verrez alors piquer un sprint dans la direction indiquée. Cela paraît tout simple, mais bien peu de jeux d'aventures proposent une telle option, et lorsqu'il faut traverser de nombreux écrans que l'on connaît déjà, c'est réellement très appréciable. Un clic sur le bouton droit de votre souris, et c'est alors une barre d'icône qui apparaît sous vos yeux émerveillés. Toutes ces icônes représentent les actions que Boris peut effectuer, du style "insérer", "sauter" ou "prendre". Et voilà, c'est tout, c'est aussi simple que cela, mais personne ne s'en plaindra, vu l'ergonomie de l'interface en question.
Sur la réalisation de Universe, en revanche, les avis sont nettement plus partagés. À vrai dire, cette version est complètement identique à celles parues précédemment sur les machines Commodore. Et ce qui m'apparaissait très honnête sur Amiga, prend tout à coup un air un peu limite dès lors qu'on le compare au reste de la ludothèque PC. Ne cherchez pas ici de prouesses techniques, il n'y en a pas ! L'animation est sympa, mais sans aucune fioritures, et la musique proprement insupportable. Le graphisme, lui, malgré les 256 couleurs présentes à l'écran, donne l'impression d'être fortement tramé. Et surtout, les mariages de couleurs ne sont pas, à mon sens, des plus réussis, la vision des tableaux d'Universe m'inspire plus de dégoût que de béatitude (NDLR : univers sales pictures ?). Du moins, c'est mon avis personnel, que certains d'entre vous ne partageront sans doute pas au vu des photos d'écran de cette page. Enfin, que voulez-vous, c'est bien connu, dégoût et des couleurs, ça ne se discute pas !

EDITEUR : Core Design • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft I) 48.18.50.00 • NOTICE : VF • CONFIG MINIMUM : 386SX Recommandée : 386 DX • DISPO : sur Amiga, A1200 et CD32

Au vu de la rude concurrence qui sévit dans le domaine de l'aventure sur PC, Universe aura sans doute du mal à se faire une place au soleil.

TECHNIQUE 60 INTERET 75

Dragon Lore

La légende commence.™















US Navy Fighters

PC CD

Une simulation très stimulante.

Loin d'avoir l'expérience d'un Microprose ou d'un Digital Integration, Electronic Arts se lance dans la simulation de vol et non sans succès. Une interface magnifique, des missions palpitantes, plusieurs mode SVGA, de la vidéo, un son stéréo élargi... Tous les ingrédients d'un excellent produit sont ici réunis. Il faut hélas une machine trop puissante pour en profiter pleinement.

LORD CASQUE NOIR



Vue "joueur-cible". Cette vue place la caméra dans le prolongement d'un axe passant au milieu de votre appareil et celui de l'ennemi.

Bien que l'on vous en ait parlé lors d'un compte-rendu d'un quelconque salon dédié à l'informatique ludique, Electronics Arts n'a pas laissé filtrer grand chose sur ce simulateur de vol. Alors, c'est une simu d'avion furtif là, ou quoi ? Pour tout vous avouer, on avait même pensé que sa sortie serait reportée à l'année suivante. Erreur, le voilà en chair et en os – ou plutôt bits – et en plastique, c'est-à-dire en CD-Rom.

Une réussite esthétique incontestable

Quelle ne fût pas ma surprise lorsque, d'un air dubitatif, j'insérai le CD de ce logiciel sur l'un des nombreux ordinateurs du magazine, un Macintosh. "Format non reconnu", me lança la bécane après de vagues tentatives de lecture infructueuse. Bon sang, mais c'est bien sûr ! C'est un PC qu'il me faut, un vrai, avec le capot ouvert, des fils qui pendent et des Config.sys bourrés de lignes à la syntaxe débile. Heureusement, notre merveilleuse salle de tests comporte un DX 2 66 dans un état relativement similaire, équipé qui plus est d'un lecteur CD. L'installation ayant cette fois parfaitement fonctionné, me voici devant l'écran de configuration du jeu... et surprise, on me propose plusieurs modes vidéo, ce qui n'est pas très courant pour ce type de produit : de 320 x 200 jusqu'à 1024 x 768 ! Par prudence, selectionnons le mode VGA standard pour les phases de vol, l'interface du jeu étant en 640 x 480, quoi qu'il arrive. Vient alors le choix de la carte son parmi les plus répandues (Gravis et AWE 32 font partie du lot). Je vous signale à ce propos que le jeu gère exceptionnellement bien les cartes stéréo grâce à un panneau de configuration évolué, dans lequel on peut ajuster les différents niveaux sonores, mais aussi le coefficient de stéréo spatiale (effet d'élargissement). Un détail qui a son importance, comme vous le verrez plus tard. Lorsque c'est chose faite, apparaît enfin la page de garde du jeu. Un seul mot : magnifique ! Certes, le SVGA y est pour beaucoup, mais ça ne fait pas tout. La photo digitalisée en fond d'écran et la représentation du menu



VRAI
FAUX

Fama es etiam Hannibalem, annorum ferme novem, pueriliter blandientem patri Hamilcari, ut ducere.
VRAI
Fama es etiam Hannibalem, annorum ferme novem, pueriliter blandientem patri Hamilcari, ut ducere. Si si...

Les avions que vous pouvez piloter







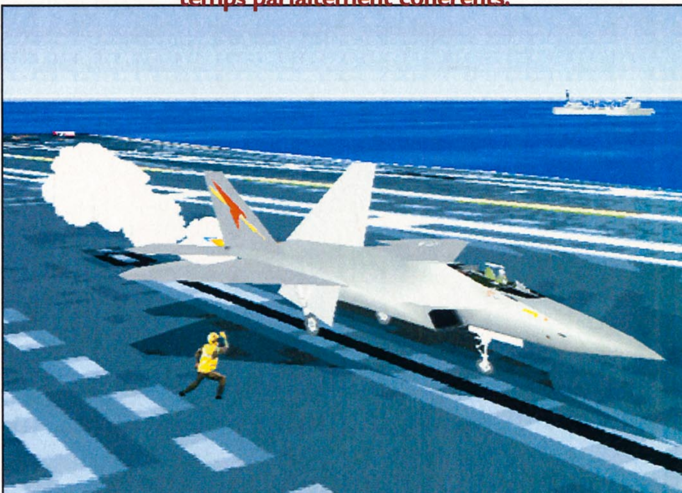


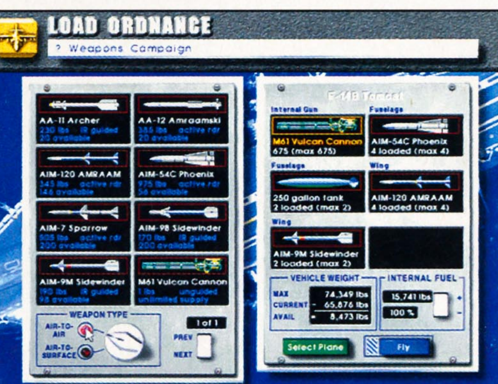




Bien que chaque mission nécessite un certain type d'appareil, vous pouvez n'en faire qu'à votre tête et sélectionner celui que vous voulez en le sélectionnant sur le pont du porte-avions. Notez, là encore, la grande finition du graphisme et le soin apporté à l'interface.

L'affichage est si détaillé que l'on peut apercevoir le Pistar et les nuages de vapeur s'échappant du rail de la catapulte. Le plus dingue, c'est que les signes du monsieur sont la plupart du temps parfaitement cohérents.





Une trentaine de munitions peuvent équiper votre appareil. Qu'il s'agisse de missiles Air-Air ou de bombe Air-Sol, ils pourront être chargés soit manuellement, soit automatiquement en sélectionnant une option prévue à cet effet. Pour un emport de charge plus important, il est possible de retirer du fuel.

de sélection sont carrément dignes du style graphique que l'on rencontre habituellement dans les logiciels sur Mac, réputés pour la qualité de leur design. Mais assez tergiversé !

Une gestion du stock de munitions

Le menu en question comporte des choix propres à chaque simulateur, à savoir la sélection d'une mission particulière ou bien sa création, le début d'une campagne complète ou le passage en revue des différents appareils présents dans le jeu. Puisque le curseur de la souris se trouve sur le bouton, je clique sur cette dernière option, par curiosité. À l'instar des softs concurrents, on peut visionner les nombreux chasseurs, bombardiers et hélicoptères présents, mais aussi toutes sortes d'objets tels que les bâtiments, les véhicules au sol, etc. Certains sont même accompagnés de photographies. Parmi les avions, seuls six d'entre eux sont pilotables. Il est d'ailleurs possible de les essayer grâce à une option de vol instantané qui vous place dans un ciel vierge de tout ennemi.

Laissons le vol de côté et intéressons-nous à l'option "jouer une seule mission". Ce choix vous emmène sur un second écran vous invitant à opter pour la mission de votre choix. Du simple vol au plan d'attaque ultra complexe, les 50 missions qui vous attendent sont classées par ordre de difficulté et constituent par là même un Tutorial. L'une vous apprend à atterrir, une autre à rattraper une vrille, etc. Lorsque vous aurez réussi la totalité d'entre elles, alors vous serez apte à entamer la campagne ukrainienne. Celle-ci vous projette en 1997, au moment où les nationalistes russes tentent d'envahir nos alliés ukrainiens. Dans la première mission, par exemple, on vous demande d'escorter le Tupolev de Yeltsin. Bref, quelle que soit votre sélection, vous déboulez sur un écran récapitulant la situation et les objectifs à accomplir. Là encore, comme partout dans le programme, le design de l'écran est irréprochable, avec, qui plus est, des effets sonores en stéréo selon l'endroit où l'on clique sur l'écran (si votre carte son est stéréo). S'affichent ensuite la carte et les différents "waypoints", suivis du choix de l'appareil. En effet, sauf cas rare, vous pouvez choisir l'avion qui vous intéresse et pas forcément celui que l'on vous conseille. Du reste, le choix de l'armement vous incombe. Plus d'une trentaine de missiles, bombes et réservoirs supplémentaires sont disponibles. Mais attention, car ces muni-



VRAI FAUX

Creative Labs s'apprête à sortir un graveur de CD.
VRAI
Le géant de la carte en tout genre vient d'annoncer un graveur de CD à moins de 2000 dollars.
(Source : CompuServe)



Le mode SVGA
La variété et le nombre de missions
L'interface soignée

–

Le manque d'instrumentation
Pas de fonction multi-joueur
Pas de ralenti

REMARQUES

Le jeu est en cours de traduction, et il sera entièrement en français.

Quel résultat sur quel ordinateur ?

Le moins que l'on puisse dire, c'est que US Navy Fighters ne brille par par sa rapidité d'affichage. Nous l'avons certes testé dans une béta version non optimisée, mais sachez quand même que, à nombre de détails égal, c'est plus lent que FS5. La version commerciale devrait, si tout se passe bien, remédier à cette insuffisance sans pour autant la guérir complètement. En attendant, voici un récapitulatif des différents réglages qu'il faut effectuer en fonction de la machine utilisée (dans le cas le plus pessimiste, quand même !). Attention, une carte accélérée Windows peut ralentir davantage l'animation. Les cartes idéales sont : la série des Tseng Labs 4000, Paradise et Cirrus Logic, si possible en Local Bus ou PCI.


Sur 386 SX 25 avec 4 Mo de RAM

VGA avec zéro détail obligatoire, et encore, c'est lent. À ce stade, la qualité de l'affichage ne permet plus d'apprécier celle des missions. On ne distingue aucun détails et il existe de nombreux autres simulateurs largement plus performants sur ce type de bécane.


Sur 386 DX 33 avec 4 Mo de RAM

Vous pouvez vous aventurer à afficher la texture de l'aéronef, mais pas plus. En vue intérieure, pas de problème, en vue extérieure, ça saccade pas mal. Mais bon, c'est quand même plus beau. L'ajout d'un copro mathématique rendra l'animation plus fluide.


Sur 486 DX 33 avec 4 Mo de RAM

On peut ici afficher d'avantage de détails comme la texture du ciel et de la mer (mode gros pixels). Mais attention, car une vue extérieure donne lieu à de sacrés ralentissements. Si vous disposez de 4 Mo supplémentaires, vous pourrez apercevoir la texture du porte-avions.


Sur 486 DX 266 avec 8 Mo de RAM

Avec une bécane comme celle-là, équipée d'une carte Local Bus, vous pouvez allègrement tout afficher sans trop de problème. Cela reste quand même moins fluide que certains autres simulateurs, mais c'est très correct. Vous pourrez même tenter le SVGA sans texture.


Sur Pentium 60 avec 8 Mo de RAM

Pour peu que votre carte SVGA soit rapide, le mode 640 x 480 se porte à merveille avec tous les détails à donf. Un jeu comme Flight Simulator 5 se montre toutefois plus fluide dans une configuration équivalente. Sur Pentium 90, on peut pousser la résolution jusqu'à 800x600, voire 1024x768. Mais cela ne présente au final aucun avantage tant la perte de vitesse est importante.

Un soft qui

tions sont limitées. USNF gère le stock d'armement se trouvant à bord du porte-avions, ainsi que les dégâts occasionnés sur votre appareil. Cela signifie que lors d'une campagne, vous ne pourrez par forcément disposer de tel ou tel appareil en cours de réparation, et le stock de munitions s'épuise à chaque nouvelle sortie. Géniale, comme idée, non ? Enfin, si la phase d'armement vous ennuie, l'ordinateur peut s'en charger à votre place.

Un graphisme détaillé

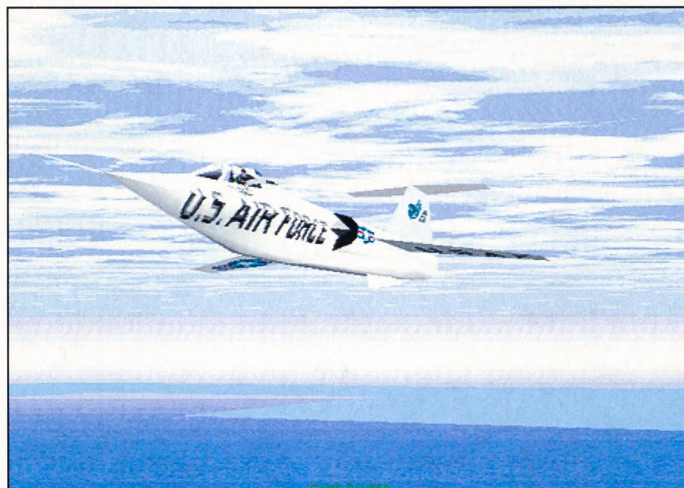
Me voici donc installé à l'intérieur d'un F14 en place sur la piste de catapultage. Le cockpit est relativement sommaire, puisque l'on n'y voit aucun instrument, hormis la projection HUD. Celle-ci est, du reste, relativement fournie avec des indications de cap, d'altitude, de vitesse, de navigation, d'armement... et s'adapte en fonction de la situation. En cours d'approche, le mode "navigation" passe en ILS, par exemple. Il existe certes quelques instruments, mais qui apparaissent sous la forme de panneau dans un des coins de l'écran. C'est déconcertant lorsqu'on a l'habitude de simulateurs plus traditionnels, mais fort est de constater que ce concept dépouillé ne nuit en rien au bon déroulement du jeu. Même si l'on aurait aimé pouvoir regarder quelques aiguilles de temps à autre, le strict minimum dont on dispose suffit amplement. Juste un reproche concernant l'absence de carte de navigation et de récapitulatif de la mission en cours, qui auraient été bien utile pour savoir où on en est. On ne sait effectivement pas toujours si l'objectif a été atteint ou si au contraire il faut effectuer un second passage.
Je disais donc que l'avion était en place sur la catapulte. Une petite vue extérieure confirme mes premières impressions. Le soin apporté aux pages de menu n'a pas épargné le noyau du jeu lui-même. La texture du porte-avions est magnifique et votre appareil, à l'image des aéronefs de Flight Simulator 5, est représenté à l'aide d'ombres de gouraud sur lesquelles viennent se plaquer des textures. Idem pour le ciel entièrement mappé ainsi que pour la mer. Toutefois, il reste possible de modifier l'aspect de la mer en troquant la texture contre du bleu agrémenté de crêtes

rappelle par sa simplicité F29 Retaliator.

blanches représentant l'écume. On peut aussi apercevoir, en tournant la tête (comme dans TFX ou Fleet Defender), un petit bonhomme qui vous fait des signes cohérents sur le pont. Allez, on met les gaz, l'amortisseur avant s'écrase et yaaoouuuh, c'est parti ! La fumée envahit le pont du porte-avions et le F14 décolle.

Priorité à l'action plutôt qu'à la simulation

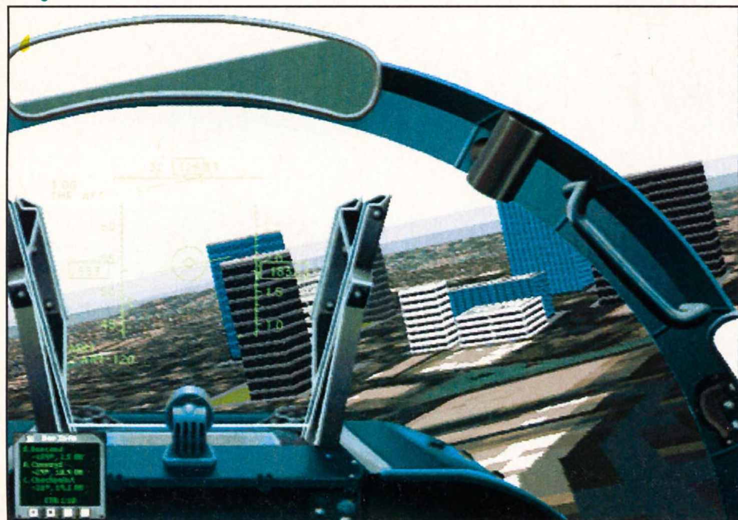
J'enclenche le pilote automatique et j'accélère le temps. Pendant ce temps, le contrôleur radar m'envoie quelques vannes. Si je secoue le manche comme un malade, mon navigateur me fait part de son envie de vomir avec des 'breu oguiudfh" très réalistes. "Attention, écho à huit heures !". Je reprends les commandes et j'allume le radar. Le point localisé, je clique dessus pour obtenir une vue de l'ennemi. Après un bref calcul, l'ordinateur me signale un Mig 29 qui fonce droit sur nous. Un break vers la gauche, je stoppe le Radar, enclenche le Jammer et sélectionne un missile très longue portée. Le rayon d'action apparaît alors sur le HUD avec le pourcentage de réussite du tir. 67 % ? Je ne me fais pas prier, et les deux premiers missiles partent droit devant eux à pleine puissance, laissant une traînée de fumée. Et hop, on affiche



Le Starfighter est un avion difficile à piloter mais au combien majestueux. Les vues extérieures en SVGA sont tout simplement magnifiques.

VRAI
FAUX

Après Barbie Interactive de chez Mattel, cette même société s'apprête à lancer Big Jim Simulator !
FAUX
Ouf, on a échappé au pire. Quoiqu'ils en seraient capable les bougres.



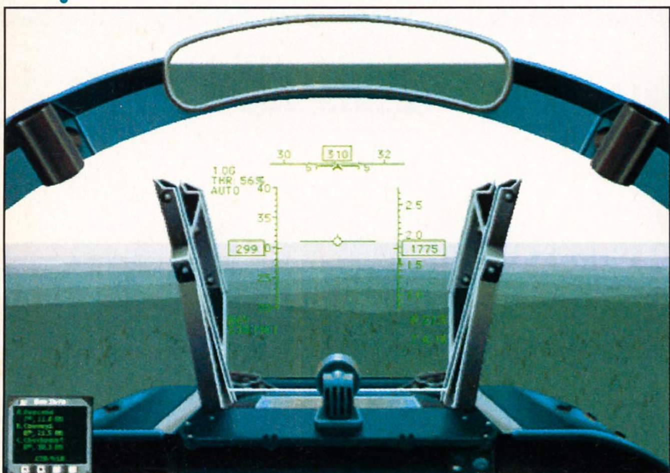
une vue du missile juste pour rigoler. Bingo, le navigateur pousse des cris de satisfaction, et l'antagoniste entame une longue vrille interminable. Ce premier quart d'heure traduit tout de suite l'ambiance sonore du produit. On se croirait dans "Top Gun". La radio n'arrête pas de cracher des bruits, on entend les filets d'air qui s'écoulent le long du cockpit et sur les ailes, les râles du pilote lors de secousses violentes ou sa respiration qui s'accélère lors d'un combat. Enfin, les vues extérieures donnent lieu à des effets stéréo très convaincants. A l'instar de Fleet Defender, on peut suivre la cible des yeux, ce qui s'avère pratique lors d'un combat. Visuellement parlant, c'est un peu moins fouillé. Le F14 est moins bien représenté que dans le soft de Microprose, et les missiles ne sont pas dessinés sous la carlingue. Idem en ce qui concerne la rapidité. Elle est en faveur de Fleet Defender. En contrepartie, les objets au sol sont mieux représentés et USNF ne fonctionne pas qu'en VGA. C'est d'ailleurs le moment propice pour essayer des résolutions supérieures. Aïe ! Ça, pour être beau, c'est beau, mais qu'est-ce que c'est lent ! À moins de disposer d'un Pentium, n'espérez pas pouvoir jouer sur un DX2 66 Local Bus avec les détails à donf. C'est pratiquement deux fois plus lent que FS5 (quoique, j'exagère un peu, mais comme ça je suis sûr que vous ne serez pas décu). Pour plus de renseignements sur ce sujet, reportez-vous à l'encadré "Quel résultat sur quel ordinateur ?". En clair, si c'est de la simulation que vous cherchez, rabattez-vous sur Fleet Defender. Si c'est plutôt l'aspect action, alors prenez USNF. Cela dit, côté maniabilité, les deux se valent, même si, je l'avoue, j'ai un faible pour celle de USNF.Les réactions de l'appareil sont criantes de vérité et il suffit pour s'en rendre compte de déclencher une vrille et d'observer le comportement de l'appareil de l'extérieur. C'est le Salon du Bourget en "direct live" ! Mais bon, de là à dire que c'est plus réaliste que Fleet... À ce stade, ça n'est qu'une question de feeling personnel.

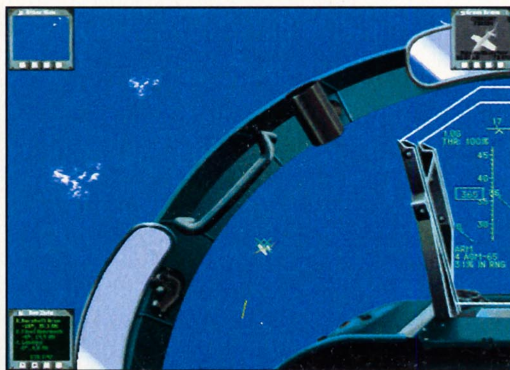
Une grande durée de vie

Bref, si vous aimez l'action, vous allez être servi grâce à des missions passionnantes et variées. En comparaison avec la plupart des simus de combats où l'on vole pendant longtemps dans le but de se rendre à un endroit précis où se trouve le où les objectifs, USNF comporte une part d'imprévu beaucoup plus grande. Il n'est pas rare de partir pour une mission donnée, qu'il faut radicalement modifier en cours de route à cause d'une attaque imprévue ou d'un obstacle inconnu. Ce détail mis à part, les missions vont de la reconnaissance jusqu'au bombardement d'une centrale ou d'une ville. Personnellement, je suis resté collé à ce soft des heures durant. Mais ne vous méprenez pas, mener à bien une campagne s'avère très difficile, et même si le jeu n'en comprend qu'une, il va vous falloir de très longues heures pour en couvrir l'intégralité. En parlant de campagne, j'ai oublié de vous signaler, CD-Rom oblige, que chaque briefing et débriefing vous est présenté sous la forme d'une vidéo plein écran d'excellente facture.

Il y aurait encore de nombreuses choses à dire, mais hélas, la place me manque. Pour récapituler, US Navy Fighters m'a réellement supris (en bien) et je le conseille à tous les fanatiques d'aviation comme moi.

EDITEUR : Electronic Arts • **DISTRIBUTEUR** : Electronic Arts (16) 72.17.07.83 • **Notice** : VF, 1 joueur, configuration minimum : 386 DX 40









US Navy Fighters est donc un simulateur résolument tourné vers l'action, qui enchantera aussi bien les fanas de simulation que les amateurs d'action. Il nécessite, hélas, un 486 DX2 66 au minimum si l'on veut en profiter un max.

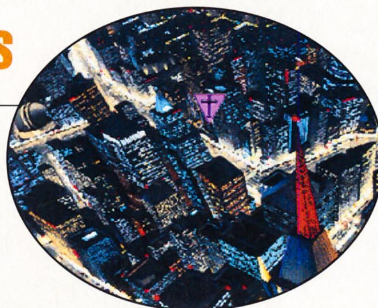
TECHNIQUE 88 ■ INTERET 89



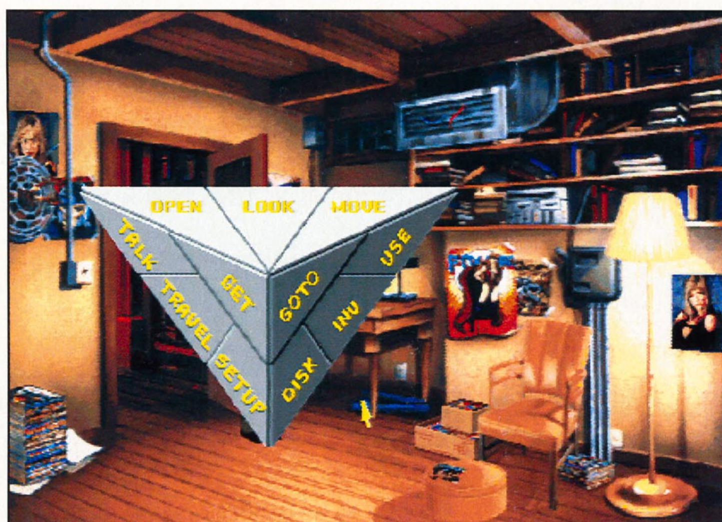
Noctropolis

PC CD

Comix Trip







Ce menu pyramidal permet d'accéder aux commandes. Un peu dépassé, comme principe, on aurait préféré une barre de menu ou même des commandes qui "cyclent" à chaque clic du bouton droit, comme chez Sierra.

Ce jeu d'aventure, qui bénéficie de scènes vidéo filmées, est assez intéressant, mais hélas, sa sortie qui survient le même mois que Under A Killing Moon oblige à tempérer son jugement. S'il faut faire un choix...

MOULINEX

Dans ce jeu, vous incarnez Peter Grey, un libraire passionné par les comic's. Peter aime se plonger dans la lecture de ces BD afin d'échapper à la réalité, pas très colorée il faut bien le dire : les factures s'accumulent, sa femme vient de demander le divorce, et après le téléphone, l'électricité ne va pas tarder à être coupée. Et en prime, l'inspection du travail lui a fait enlever les échelles qui lui permettaient d'accéder à la mezzanine de sa librairie. D'un autre côté, il faut admettre que si Peter avait fait plus attention à son entourage, au lieu de se passionner pour Darksheer, son super héros de prédilection, il n'en serait pas là. Quoi qu'il en soit, au moment où le jeu commence, Peter est dans la panade et le "nervous breakdown" menace. Heureusement, le destin vient sonner chez lui sous la forme d'"un postier muni d'un colis. Peter vient de gagner un prix ainsi qu'une BD inédite. Le paquet est assorti de divers gagdets, dont deux pièces d'une monnaie inconnue. L'une de ces deux pièces (là je vous aide un peu) lui permet d'ouvrir un passage secret et en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire, paf! Voilà Peter qui se retrouve dans la ville de Noctropolis, là où se passe sa BD préférée. Il va s'agir pour lui d'enquêter, chaque personne de rencontre lui indiquant de nouvelles pistes. On le voit, rien de très nouveau, mais il faut reconnaître que l'ambiance de ce jeu est assez prenante, d'autant que l'éditeur a fait l'effort de traduire les voix digitalisées en français (la version testée ne comportait pas les voix). Hélas, en dépit de cet atout et de la présence de vidéos apparaissant dans les fenêtres et du mode S-VGA, la technique ne suit pas : interface trop simplette, sprites digitalisés trop sombres, tableaux oscillant entre le sublime et le dessiné à la va-vite. Bref, voilà un jeu curieux, pas vraiment raté mais pas vraiment réussi non plus.



En cours de jeu, le héros et partant, le joueur, peuvent lire différentes BD apparaissant à l'écran.

EDITEUR : Electronic Arts • TÉLÉPHONE : (16) 72 17 07 83 • NOTICE : VF 1 joueur, 486 33, dispo sur PC CD.

Un jeu qui pourra attirer par son ambiance particulière, mais qui manque d'une interface pratique.

TECHNIQUE 75 INTERET 75

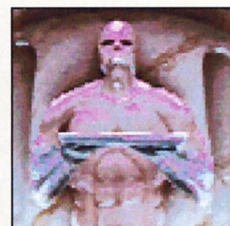
+	-
L'ambiance Le scénario adulte Le mode S-VGA	L'interface Les digitalisations trop sombres

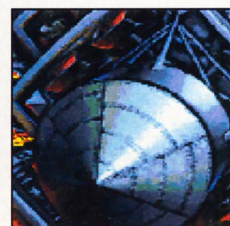
REMARQUE

Mis au goût du jour par Access, le mélange de personnages digitalisés et de graphismes bitmap est ici mal maîtrisé. Les personnages digitalisés sont beaucoup trop sombres.



À force de rêver à Noctropolis, notre héros s'y retrouve téléporté.



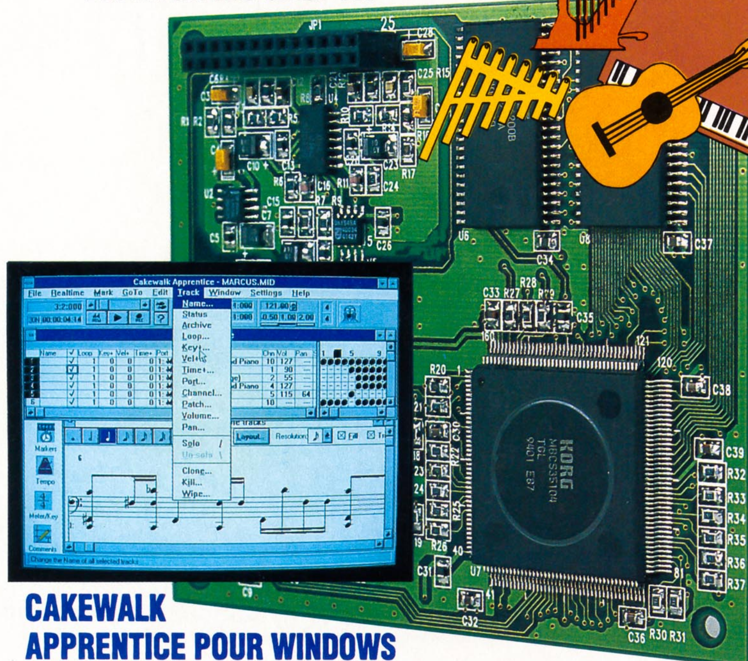


Korg Wave Upgrade

L'EXTENSION pour décupler les qualités de votre carte sonore !

- pour vos jeux,
- créations musicales,
- présentations multimédia ...

835 F HT



CAKEWALK APPRENTICE POUR WINDOWS

CAKEWALK APPRENTICE pour Windows, séquenceur 256 pistes livré en standard avec la carte KORG WAVE UPGRADE, réunit de puissants outils pour la création musicale, l'édition de partition à l'écran ... Convivial et très simple d'utilisation, il est idéal tant pour les professionnels que pour ceux qui souhaitent s'initier à la composition musicale assistée par ordinateur.

Vous possédez une carte sonore compatible Wave Blaster : SOUND BLASTER 16 Advanced Signal Processing, SOUND BLASTER 16 MultiCD, SOUND BLASTER AWE32, MAXI SOUND 16, SOUND GALAXY 16 bits avec connecteur Wave Blaster...

Grâce à la technologie KORG, véritable référence dans le domaine musical MIDI, la carte-fille KORG WAVE UPGRADE, une fois reliée à votre carte audio, offre à votre PC un son de loin supérieur à celui restitué par la synthèse FM de votre carte sonore.

Pour 990 F TTC seulement, KORG WAVE UPGRADE, livrée avec le logiciel CAKEWALK APPRENTICE POUR WINDOWS, est la solution de haute qualité pour transcender la dimension sonore de vos jeux, compositions musicales, applications multimédia... sans avoir pour autant à changer de carte sonore !



- Carte d'extension compatible MPU 401 et GENERAL MIDI, le standard mondial entre les différents instruments Midi
- Se connecte sur les cartes Sound Blaster 16 (avec connecteur Wave) ou sur les cartes compatibles Wave Blaster
- Synthèse Wavetable issue de la technologie KORG
- 16 canaux, 128 instruments General MIDI, 4 jeux de percussions de 47 sons chacun
- Polyphonie de 32 voix avec filtre dynamique pour chaque son
- Effets de reverb et de chorus pour une restitution comparable à celle d'un orchestre symphonique en concert
- 4 Mo de sons échantillonnés avec de vrais instruments, en ROM

Si vous n'avez pas encore de carte audio, voici la MAXI solution sonore pour vous !

1260 F HT
1495 F TTC

Korg Wave Upgrade + **Maxi Sound 16**



- **CARTE SONORE STEREO 16 BITS** pour restituer les meilleurs sons sur vos jeux, avec **triple interface CD-ROM** (Mitsumi / Panasonic / Sony), interface MIDI, port joystick et connecteur Wave pour une connexion directe à la carte KORG WAVE Upgrade.
- Livrée avec les logiciels **en français Midisoft RECORDING SESSION** pour Windows et **SOUND IMPRESSION**

Les meilleurs jeux exploitent déjà la qualité sonore KORG WAVE !

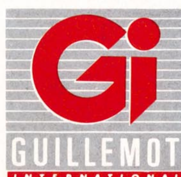
Doom
King's Quest VI
Kyrandia 2/Hand of Fate
Lands of Lore
Prince of Persia 2
Shadow Caster
The 7th Guest
The Terminator - Rampage
Ultima 8 ...



SUPERGAMES
Stand L 40

Distribué par :

GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE Fax : 99 08 94 17
Tél : (revendeurs) 99 08 90 88 (utilisateurs) 99 08 81 71



Merci de me faire parvenir gratuitement une documentation sur la carte **KORG WAVE UPGRADE**, ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.

Nom.......................................Prénom.......................................
Société.......................................
Adresse.......................................
....CP.......................
Ville.......................................Tél.......................

Coupon à retourner à GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE



Transport Tycoon

PC CD-ROM

Les transports en transe.

Tel un grand magnat de ce monde, vous investissez à tour de bras pour mettre en place le réseau de transport le plus important à ce jour. Mais voilà, la concurrence est rude et la réalisation d'un tel ouvrage ne se fait pas du jour au lendemain. Transport Tycoon vous invite à vivre cette aventure palpitante, mais ô combien difficile. De quoi vous tenir en haleine de longues heures durant.

LORD CASQUE & CO



SELECTION
COMPAQ

Je n'aime pas dire du mal des gens, mais il est drôlement fort ce Sid Meier. "Quel rapport avec la choucroute", me direz-vous puisque Transport Tycoon n'est pas l'œuvre de cet auteur surdoué. Simplement parce qu'il en avait initié l'idée lorsqu'il créa il y a quatre ou cinq ans le fameux Railroad Tycoon, une simulation de réseau ferroviaire dans laquelle il fallait relier différentes villes des États-Unis tout en faisant face à la concurrence et en s'aidant du progrès. Du reste, Chris Sawyer ne cache pas avoir été fortement influencé par ce dernier. Mais lui, ce dont il rêvait, c'était d'avions, de camions, de bateaux... de réunir au sein d'une même simulation tous les moyens de transport existant pour les faire interagir entre eux. C'est alors que naquit Transport Tycoon, une petite merveille que les amateurs du genre ne vont pas oublier de sitôt.

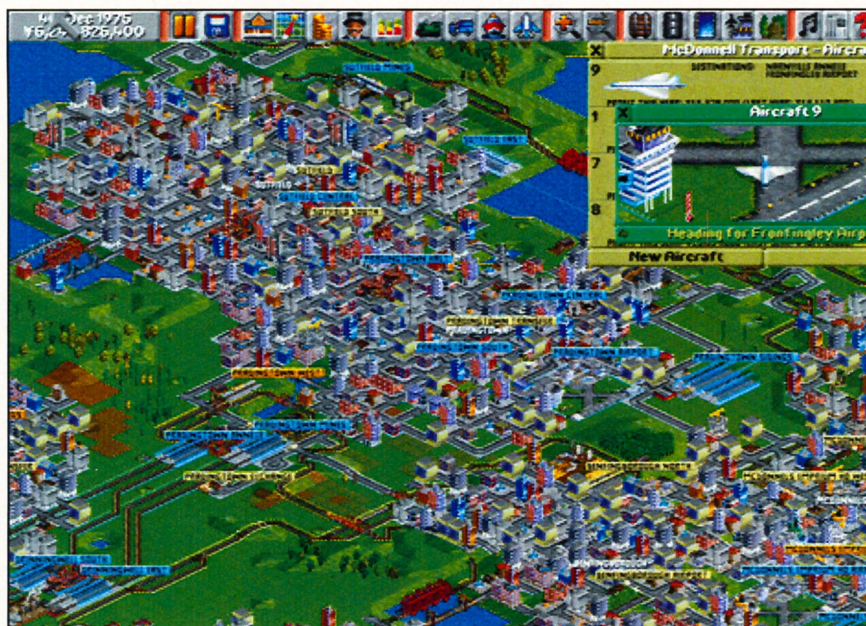


L'une des nombreuses zones ferroviaires de la concurrence.

La guerre de Cent ans

En 1930, tout a déjà été inventé en matière de transports, ou presque. La construction de véhicules terrestres est désormais rodée et les premiers avions de ligne font leur apparition. C'est à ce titre une année propice pour débuter l'aventure. En tant que personnage très entreprenant, vous décidez d'installer la première société de transport dans une ville des alentours. Le challenge est simple : rendre l'entreprise rentable et en tenir les rênes un siècle durant. Je vous l'accorde, c'est un peu long pour la vie d'un seul homme, mais je me permets de vous rappeler qu'il ne s'agit là que d'un jeu (on a hélas tendance à l'oublier trop souvent, sniff !). Mais ne vous y trompez pas, le monde est grand et la tâche ardue. C'est d'autant plus vrai que vous n'avez pas l'exclusivité de l'idée. Un autre s'apprête à faire comme vous à un autre endroit de la carte. L'autre peut être soit un joueur humain connecté sur un second ordinateur via un câble ou un modem, ou bien l'ordinateur lui-même qui s'offre le luxe de gérer jusqu'à sept adversaires selon le niveau de difficulté. À ce propos, bien des options sont paramétrables. Vous pouvez ainsi régler l'intelligence de la concurrence, le temps de réaction, le taux d'intérêt, le niveau des emprunts, le type de terrain, le comportement des trains, etc. Pas moins d'une vingtaine de paramètres entrent en jeu dans la définition d'un niveau de difficulté.

Une partie débute sur un terrain relativement grand (environ vingt fois la carte de SimCity 2000) sur lequel gisent plusieurs villages, voire quelques villes de 1 000 habitants tout au plus. À aucun moment du jeu vous n'aurez à gérer l'une d'entre elles. Ces cités grandissent tout au long de la partie et leur vitesse d'expansion dépend de la situation économique et de la manière dont elles sont desservies, faits étroitement liés avec la rentabilité de votre entreprise. Mieux vaut donc choisir une ville se trouvant à proximité d'une zone indutrielle ou d'autres agglomérations par exemple. En ce qui concerne les zones d'activité industrielle, elles sont peu nombreuses et relativement éparses. Les mines de charbon se trouvent souvent loin des usines de traitement, et



La taille d'une ville principale en 1975. Un réseau complet de transport donne l'assurance d'une progression régulière. Vous pouvez aussi apercevoir sur la photo le premier Concorde en service !





Un échantillon des tableaux que l'on peut consulter à n'importe quel moment de la partie. Courbe de profit, chiffre d'affaires, situation bancaire...

l'acheminement de la matière première vers les raffineries s'effectue encore à dos de bétail. Qu'à cela ne tienne, tracez une route entre les deux points, installez-y un dépôt de véhicules, deux stations de chargement, et achetez votre premier camion. Hop, la Player 1 & Co. est née !

Pensez à long terme

La première démarche, comme l'explique le tutorial du manuel, consiste à équiper les villes d'un réseau routier et plus précisément à y aménager des lignes de bus. Ces dernières ont en effet plusieurs effets immédiats : elles ne sont pas très chères, vous êtes tout de suite connu auprès du public, et elle rapportent instantanément de l'argent. Idem en ce qui concerne le courrier. Un service de poste s'avère indispensable pour une bonne communication.
La mise en place de tels systèmes nécessite, dans un premier temps, l'achat d'un dépôt de véhicules permettant d'acquérir différents types de camions (bus, camion citerne...). Il est par la suite nécessaire d'entreprendre la fabrication de stations adaptées au type de ligne. Ainsi, les stations routières ne peuvent pas accueillir de passagers, tout comme une station de bus ne peut recevoir de courrier. Enfin, chaque station possède un "rayon d'action" au-delà duquel elle devient inefficace. Il est donc primordial de se renseigner correctement sur les attentes de chacun. Pour ce faire, il suffit de cliquer sur les différentes structures. Apparaît alors le nombre de passagers potentiel ou le type de marchandise à expédier et à recevoir. Un excellent moyen de cerner les besoins des usines en matièrse premières. De cette analyse dépend l'emplacement d'une station ou d'une construction précise, et de l'optimisation de votre réseau dépend la réussite de votre entreprise. La complexité vient du nombre de choses à gérer en même temps. On se trouve rapidement submergé de camions, et il faut sans cesse surveiller le rendement des lignes ouvertes. Je vous raconte même pas le problème lorsqu'à l'issue d'une dizaine d'années, votre flotte contient quelque soixante camions dont la durée de vie ne dépasse guère les sept ans ! Eh oui, il faut aussi penser à ça. Un véhicule trop vieux n'est plus rentable, de même qu'une usine qui fait faillite peut annihiler la nécessité d'une ligne.
Vient ensuite le moment où vous devez relier les villes entre elles pour y acheminer les voyageurs, le courrier et les marchandises. Là, pas d'hésitation possible, le train s'impose comme meilleur prestataire que les camions. Grâce à sa grande quantité d'emport et l'absence d'embouteillage, il est plus à même d'assurer la liaison sur de longues distances. Bien entendu, il existe toutes sortes de locomotives et de



Une option permet l'affichage du champ d'action d'une construction. C'est-à-dire que l'ordinateur vous révèle l'activité principale qu'aura votre future ouvrage en se basant sur les besoins des habitants et des entreprises comprises dans le champ d'action suscité.



Le thème
La réalisation
L'interface
Plus de 60 heures par partie

—

L'impossibilité d'accélérer ou de ralentir le temps

tips

- Pour vous déplacer plus rapidement sur la carte, pensez à faire "Pause". Cela stoppe les animations, ce qui accélère le scrolling.
- Évitez d'emprunter trop au départ.
- Évitez de renouveler votre parc de véhicules d'un seul coup et répartissez l'opération sur plusieurs années.
- N'achetez pas d'avion à réaction avant d'avoir le type d'aéroport adéquat.

Un monde immense, représentant plus



Un cargo vient récupérer la marchandise produite par l'usine, afin de l'acheminer jusqu'à la ville principale.



Il existe deux types d'aéroports. Faire atterrir un Concorde sur un terrain en herbe provoque un crash sans précédent. Faites attention lors du choix de l'escale ou de la destination. Il existe plus d'une vingtaine d'aéronefs disponibles selon les périodes (Junker, Caravelle, Concorde, A330, 747...)



On peut afficher ou non le nom des stations et rendre les bâtiments invisibles pour une lisibilité accrue.

de vingt fois celui de Sim City 2000...








Il est possible de créer des carrefours complexes comme en témoignent les différents enchevêtremen ts de tunnels à cet endroit.



Il existe plusieurs types de ponts dont la solidité varie selon le mètre carré. À vous de déterminer les plus adéquats qu'il soit en fonction du type de trafic prévu.



Vous aurez aussi droit (selon le niveau) à quelques catastrophes naturelles comme un glissement de terrain par exemple, détruisant route et voie d'accès.



Il arrive, lors de la partie avancée et dans le contexte d'une forte concurrence, que certains compétiteurs entament des travaux un peu n'importe comment. Le chef de chantier de cette ligne devait être en l'occurrence bourré.

















L'ordinateur vous signale qu'il est impossible de construire une route à cet endroit. Vous devez aplanir le terrain. Si c'est une habitation qui vous gêne, il faut la détruire (si la mairie est d'accord), ce qui vous coûte des sous. En revanche, il existe des ouvrages récupérables vous permettant d'obtenir de l'argent lors de leur démolition.

wagons pouvant être agencés entre eux. En revanche, le tracé reste plus délicat. Il faut aplanir le terrain, creuser des tunnels et dresser des ponts. Les stations peuvent, quant à elles, proposer jusqu'à quatre voies simultanément, ce qui autorise de nombreux allées et venues. Si jamais vous décidiez de placer plusieurs trains sur une ligne unique, sachez qu'il faudra alors la doter de signaux visuels requis pour une bonne circulation.

Moins rentable à court terme : l'avion. À l'instar des autres méthodes, le premier ouvrage consiste en la création d'aéroports puis en l'achat d'appareils. Ah oui, j'oubliais de vous dire, bien que ça aille de soi, le choix du type de véhicules, trains et autres transports varie selon l'époque, et leur prix selon les fluctuations et l'inflation du marché. Quoi qu'il arrive, l'ordinateur vous tient au courant par le biais des journaux locaux. Je disais donc que l'on peut relier les villes en avion. Mais attention, car cela n'est intéressant que si les villes sont suffisamment éloignées. Une ligne non fructueuse sera immédiatement concurrencée par l'ouverture d'un réseau ferroviaire d'une société concurrente. Plus les aéroports seront distants et plus vous gagnerez d'argent. Pensez toujours à consulter le nombre de passagers et le frêt en attente afin d'y établir un nombre de rotations plus ou moins important. Pensez aussi au fait que l'avion ne nécessite pas de tracé particulier, ce qui, l'un dans l'autre, peut revenir moins cher sur des destinations à première vue non rentables.

Quatrièmement et dernièrement : le bateau. Ce moyen au prix de revient conséquent ne trouve son essor que dans un monde submergé d'eau. Si tel est le cas (on peut paramétrer le relief du terrain en option, de plat jusqu'à montagneux, ainsi que le pourcentage d'eau). Il s'avère très avantageux de relier les îles entre elles pour y apporter des matières premières en grosse quantité. Seuls les cargos offrent une telle masse de stockage. Hélas, il faut attendre qu'il soit plein avant d'envisager le départ, ce qui n'est pas toujours très simple à gérer et n'offre aucun bénéfice immédiat. Pour mettre en œuvre une compagnie maritime, il vous faut construire un dépôt et aménager des jetées. Il faut aussi penser à l'acheminement de la marchandise une fois à quai, à l'aide de camions et autres trains de marchandises. Comme vous pouvez le constater, la réflexion dont vous devez faire preuve est à l'image des possibilités offertes par le jeu, comprenez très grande.

Une interface d'enfer

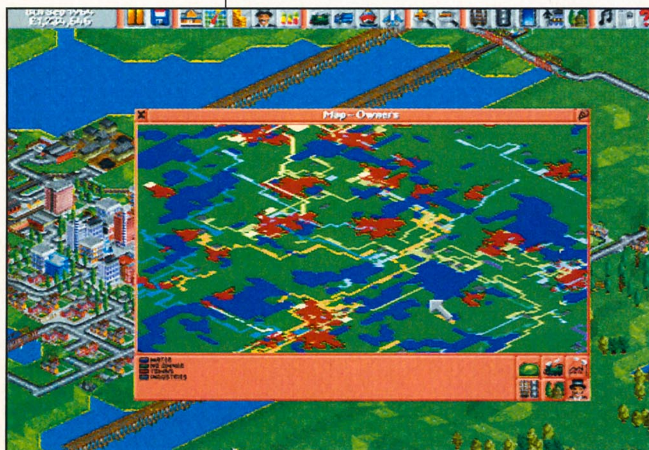
Outre le fait que la bonne marche de Player 1 & Co. dépend de l'optimisation du réseau, il faut tenir compte d'autres impératifs non moins influents. Par exemple, le taux d'emprunts fixé par la banque pouvant engendrer un dépôt de bilan dans le cas d'un crédit décidé à la hâte ; les visites calendaires de vos matériels et le coût de leur entretien ; les catastrophes naturelles comme les incendies, les inondations ; la fréquence des subventions accordées par l'État, etc. Ce sont autant de paramètres qui compliquent considérablement le jeu. Je dois vous avouer que même au niveau débutant, tenir cent ans comme leader incontesté du transport relève d'une parfaite maîtrise du logiciel. Venons-en à présent à l'aspect technique du produit. Le moins que l'on puisse dire, c'est que ça ressemble fortement à du SimCity à cela près que le mode SVGA est ici obligatoire. Représentation du terrain en 3D isométrique, terra forming par modification "étage par étage", petites animations de çà et de là... tel pourrait être le résultat d'une analyse à la va-vite. En fait, si le mode de représentation est de fait similaire, la qualité de la réalisation est sur le fond très supérieure. C'est impressionnant tant au niveau du nombre des animations que par la qualité de l'interface. Non seulement chaque objet est animé de la plus belle façon qui soit - les trains à vapeur crachent leur fumée, les véhicules respectent les priorités, les avions se présentent selon une procédure d'approche et font des tours d'attente en attendant que la piste se libère... - mais en plus, le système de fenêtre et de scrolling est une véritable merveille, pourvu que l'on dispose d'une bécane rapide et d'une carte graphique Local Bus (et puis un moniteur 21 pouces, 1 Go de disque dur et 32 mégas de RAM pendant qu'on y est).

Chaque clic sur un objet en mouvement donne naissance à une fenêtre recentrée sur l'objet lui-même. Il se déplace donc sur la carte principale, alors que dans la fenêtre c'est la carte qui bouge dans les directions inverses à celles de l'objet. C'est tout simplement génial. Idem pour les extraits de journaux dans lesquels l'image n'est pas fixe mais animée. Il est même autorisé de cliquer sur les photos en question pour repositionner la carte au bon endroit. Tout se fait ainsi avec une facilité déconcertante. On peut consulter la carte dans son ensemble, afficher la rentabilité immédiate élément par élément et catégorie par catégorie, connaître en temps réel le remplissage de tel train ou de tel paquebot, évaluer le coût d'une construction en pressant la touche "shift" en même temps que le bouton de la souris, etc. Le seul point réellement pénible à gérer consiste en le renouvellement du matériel. En effet, lorsque vous possédez une trentaine de camions, quinze avions et tutti quanti, il faut les rappeler un à un dans les hangars afin d'en effectuer le remplacement (la durée d'un véhicule varie de 10 à 40 ans, après quoi il vous coûte plus cher en entretien qu'il ne vous rapporte). Il faut à ce moment précis indiquer à nouveau l'ensemble des itinéraires de chaque appareil, tâche fastidieuse et répétitive. Une option de duplication aurait donc été la bienvenue. Maintenir la société au top niveau nécessite, comme vous pouvez l'observer, une attention de tous les instants, et occuper la première place pendant cent ans est une épreuve délicate, même au niveau le plus facile. Pour terminer, sachez que le soft inclut des démos tutorial, une mini-chaîne avec programmation des musiques de fonds et réglage du volume, la possibilité d'afficher plus ou moins de détails et des animations moins fouillées (pour les machines moins puissantes) ainsi qu'un système de sauvegarde extrêmement simple.

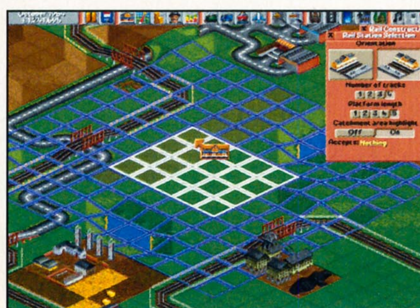
EDITEUR : MICROPROSE • **DISTRIBUTEUR** : Ubi Soft : (1) 48.18.50.00 • **NOTICE** : VF, 1 joueur (2 par câble), (386DX 33 mini, 4 Mo de Ram)

REMARQUES

Testé sur 486 SX 66.



Il est possible de créer des carrefours complexes comme en témoignent les différents enchevêtrements de tunnels à cet endroit.



Génial. Complexe mais génial. Indispensable aux amateurs du genre.

TECHNIQUE 88 INTERET 92

ACCROCHE TOI AU VOLANT AVEC

Power DRIVE

IBM PC

CD-ROM

AMIGA

S.NES

MEGA DRIVE

GAME GEAR

"48 circuits différents pour cette adaptation d'un programme célèbre de salles d'arcade. Le rendu graphique est fidèle à l'original."
PC LOISIRS, OCTOBRE 94

"Découvrez les joies du rallye. Attention aux sorties de routes intempestives!"
SUPERSONIC, OCTOBER 94

"Avec ce titre, U.S. Gold devrait frapper fort, très fort. Cette simulation de courses de rallye bénéficie d'une réalisation tout simplement exceptionnelle. Power Drive devrait vous permettre de vous éclater."
JOYPAD, OCTOBRE 94





ATTENTION AU DEPART...





Vous étiez tranquillement à votre bureau, quand tout commença...

Alone in The Dark III

PC CD-ROM

L'armée des Ombres.

Carnby fait son retour sur nos écrans pour sa plus difficile aventure. Comme dans les précédentes, il devra faire face aux ennemis avec sa force et son intelligence face à des montres euh... monstrueux.

LÉO DE URLEVAN



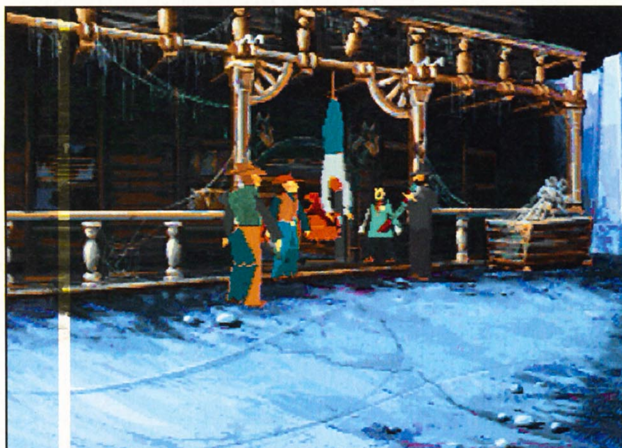
Le menu des sauvegardes est presque exactement le même que pour les deux premiers épisodes.



L'aventure commence bien. Dans l'intimité de votre bureau, tout est paisible. Puis la lumière s'éteint brutalement, quand le téléphone sonne. C'est Greg Sanders qui vous confie une enquête : dans la faille de San Andréas, dans le désert Mohave, on tournait un film, du moins jusqu'à hier où toute l'équipe de tournage a disparu. Pis, votre amie, Emily Artwood, figurait dans la distribution. Vous acceptez donc cette affaire pour la modique somme de 1 200 dollars. Vous êtes un spécialiste en la matière : depuis vos précédentes enquêtes, la presse vous a surnommé le "détective de l'étrange". C'est donc avec une certaine connaissance des phénomènes étranges que vous arrivez dans... une ville-fantôme. Oui, vous savez ces villes qui, du temps de la ruée vers l'or, étaient construites en l'espace d'une semaine et abandonnées aussi vite. Cette ville servait de décor à ce fameux film jusqu'à ce que... ce que quoi, à propos? Eh bien ça, ce sera à vous de le découvrir. Mais vous serez très vite plongé dans l'ambiance de cet endroit. À peine avez-vous franchi le pont, qu'un fantôme, être iréel, apparaît et vous balance un bâton de dynamite, bien réel celui-là. Vous n'êtes pas le bienvenu à "Slaughter Gulch"...

Plus lovecraftien, tu meurs !

Ce qu'on ressent, et le terme n'est pas exagéré, c'est le malaise dès les premières minutes du jeu. On n'est pas très rassuré. On a beau incarner le rôle d'un mec qui domine le paranormal, l'ambiance est là pour foutre les boules. Les scénaristes n'ont pas raté leur coup. Tout le fatras des sciences occultes est présent : la réincarnation, les fantômes, les morts-vivants, l'alchimie, etc. Atten-







Voici certaines des scènes où Carnby termine son aventure. Sympathique.



Votre arrivée en ville...


...ne passe pas inaperçue.

tion, ce n'est pas visuellement que les monstres font peur ; je serais même tenté de dire qu'ils ne font pas peur ; non, c'est l'ambiance qui sort des décors ; la peur suinte des murs. Ce n'est pas sans penser à "L'appel de Chtuhlu" que l'on joue à ce jeu. Ça se passe dans les années 20 (en 1925, pour être précis). Les streumons sont très nombreux. Mais reconnaissons-le, les deux premiers épisodes étaient de la même veine. Lors de vos pérégrinations, vous serez amené à mourir. Mais ce ne sera pas la fin du jeu. Vous serez réincarné en cougouar (bestiole à quatre pattes qui court vite). Cet animal devra accomplir une petite mission pour faire revivre Carnby. On a eu chaud ! Vous assisterez alors à sa réincarnation. Heureusement qu'il revient et que le héros ne reste pas en cougouar, sinon la belle actrice de la fin aurait sans doute été ennuyée pour embrasser tendrement son sauveur. Enfin, tout reste possible... Vu ce qu'on lit dans "Infos du Monde" ! En revenant, il effraiera même les morts-vivants. Enfin, un... Ben oui, sinon ce serait trop facile. Tiens, ben parlons-en de la difficulté. C'est vraiment hyper dur. Heureusement que les combats peuvent être sélectionnés en mode

tips

- N'HÉSITEZ PAS À UTILISER VOS OBJETS UN PEU PARTOUT, MEME SI CELA VOUS PARAIT ABERRANT.
- SAUVEGARDEZ SOUVENT.

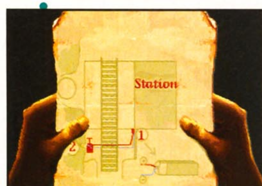


La beauté des décors
Le scénario riche en rebondissements
La durée de vie estimée à 70 heures.

Ce goût de déjà vu...
Les personnages un peu laids
35 Mo sur DD, c'est trop !



La découverte d'un objet.



Chic, le plan de la gare ! Mais il n'y a pas d'horaires.





"facile", car le côté aventure du jeu est infernal. Cela peut être un atout comme un défaut. Ça dépend de vos goûts, mais il est certain que cet épisode est beaucoup moins "baston" que les autres, malgré le fait qu'il y ait une trentaine de monstres différents. Et si vous êtes bien branché combat, n'hésitez pas à changer la difficulté des combats. On peut effectuer cette opération en cours de jeu. Vous avez aussi de belles armes toutes neuves et très grosses. Les endroits à visiter sont très nombreux et variés dans le graphisme. De plus, vous pourrez visualiser votre emplacement dans la ville, c'est-à-dire la maison dans laquelle vous vous trouvez. Les actions qu'on accomplit dans ce jeu sont toutefois un peu surprenantes. Ceci est dû au fait que nous ne sommes pas vraiment dans un monde logique, mais dans une sorte de dimension parallèle. Par exemple, à un moment, il vous faudra frotter une feuille d'arbre sur une sorte de vitre pour ouvrir une porte. Toutefois, de nombreux livres ou indices traînant par terre vous donneront de précieuses indications sur la marche à suivre. Tout va donc pour le mieux dans le meilleur des mondes, aussi fantastique soit-il.

Vieux jeu ?

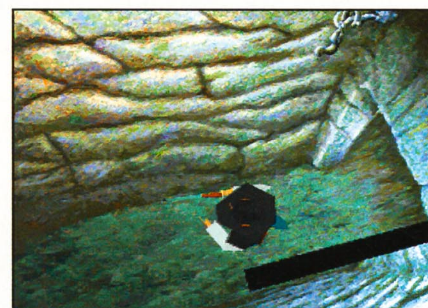
En son temps, Alone in The Dark fut un jeu révolutionnaire, car il associait décors somptueux, sprites gigantesques en 3D, scénario au top, maniabilité etc. Mais cela fait déjà deux ans qu'il est sorti (putain, deux ans !). Et quand on découvre le troisième volet, on s'aperçoit que seuls les décors ont changé. En ce qui concerne notre héros, il est exactement semblable, tant au niveau de ses déplacements qu'au niveau manipulation de l'inventaire ! On a l'impression de découvrir un soft que l'on vient de retrouver au fond d'une malle. Et quand on voit les produits sortis ces derniers temps : LBA, Extatica (surtout lui, car il reprend à peu près le même système de jeu tout en ayant un graphisme courbé, gracieux où les femmes ressemblent à des femmes)... Dans les série des "Alone", c'est plutôt carré et abrupt. C'est vraiment très regrettable, car les décors sont superbes. On aurait aimé une complète rénovation des personnages. Notre héros, par exemple, ça aurait été pas mal s'il n'avait plus cette tronche de raton-laveur ! Mais bon, si c'est plus efficace pour les coups de boule... Un autre reproche que l'on peut faire à ce produit est le fait qu'il squatte 35 Mo sur le disque dur. C'est dur pour les possesseurs de petits DD ! Bon, ne soyons pas médisants sur toute la ligne ; pour cette troisième mouture, vous pourrez sauvegarder 24 parties. Avant, rappelez-vous, la limite était de six petites sauvegardes. C'était assez peu. Et ce soft est tout de même plus grand.

ÉDITEUR : Infogrames • TÉL. : (16) 72.65.50.00. • NOTICE : vf • NOMBRE DE JOUEURS : 1 • CONFIG : 386 dx 33, lecteur CD-ROM + 33Mo sur disque dur

Le problème de ce soft est qu'il ressemble trop à ses parents. Mais il reste d'un très grand intérêt de par la richesse des endroits à visiter et les petites nouveautés telles les armes plus impressionnantes, le plan de la ville et la possibilité de choisir la difficulté.

TECHNIQUE 75 INTERET 80


Lorsque vous tuez un ennemi, il se transforme en chat noir et s'évapore.


Certaines caméras sont bien placées et rendent des effets très cinématographiques.


Votre réincarnation en cougouar


Pour vous retrouver, le plan de la ville.

Sur le **36.70.14. 36**, Nous vous proposons CHAQUE SEMAINE une sélection de 15 NOUVEAUX programmes pour PC et AMIGA (Jeux, Utilitaires, animations pour adulte, etc...). Pour les recevoir, c'est TRES SIMPLE : pas d'argent à envoyer, Pas de tirage au sort. Il vous suffit d'appeler par téléphone (sans composer le 16), Le **36.70.14.36**, choisir par téléphone le programme que vous désirez recevoir, indiquer vos coordonnées, et vous recevrez le programme choisi, par la poste SOUS 48H.

3670 : seulement 8.76f/appel et 2.19f/mn

Gagnez très facilement une 3DO en quelques minutes sur le 3615 3DO ou par téléphone au 36.70.36.79

NEWS

Ce mois-ci, découvrez des tas de nouveaux sharewares pour AMIGA et toujours beaucoup de nouveautés sharewares pour PC à recevoir sur simple demande sur le 36.27.77.70.
Transformez votre PC 386 en 486 à partir de 690 frs !(Installation, Déplacement sur Paris, et pièces compris) Appelez nous vite pour plus de détails sur cette offre exceptionnelle !
Très nombreux CD ROM (jeux, utilitaires, simulateurs de vols, éducatifs, encyclopédies, CD ROM X) à partir de 99 frs sur le 36.27.77.70 par minitel !!!
Pour vendre rapidement votre Micro-ordinateur connectez vous sur le 36.27.77.70 une offre de rachat vous sera faite sous 24 H.
Vous recherchez un PC d'occasion, appelez nous vite pour connaitre nos nombreuses offres.
Découvrez sur Minitel des dizaines de super nouveautés pour PC et AMIGA à prix exceptionnels!
GRATUIT ! Un CD ROM avec **plusieurs démos jouables** comprenant **LBA, MAGIC CARPET, SYSTEM SHOCK, WING COMMANDER 3 etc...** pour les 200 premiers connectés sur le **minitel 36.27.77.70.**
NOUVEAU, Des dizaines de supers compilations sharewares (jeux, utilitaires, adultes...etc) à recevoir gratuitement

DES PRIX ENCORE PLUS BAS SUR MINITEL*

Achetez enfin vos jeux moins chèrs, grâce au Minitel. Tous les prix affichés ci-dessous sont exclusivement valables pour les commandes effectuées par Minitel, au **36.27.77.70.** Vous y trouverez également des centaines d'autres jeux, des consoles, des ordinateurs, des accessoires à des prix vraiment exceptionnels.Et si vous ne trouvez pas le jeu que vous recherchez, contactez nous dans la rubrique " ecrivez nous " du **36.27.77.70**, et nos spécialistes feront le maximum pour vous le proposer rapidement au meilleur prix. Vous pouvez également commander par téléphone, à des prix parfois moins avantageux, mais toujours très intéressants, en appelant nos conseillers au **(1) 45.80.71.50.** De plus, jusqu'au 31 décembre 1994, pour toute commande de jeu ou périphérique pour P.C. passée par Minitel sur le **36.27.77.70,** nous vous offrons un jeu surprise. Ce jeu d'action très célèbre, vous sera envoyé en même temps que votre commande. **LIVRAISON SOUS 7 JOURS MAXIMUM**
Extrait de notre catalogue : (des centaines d'autres titres sont disponibles sur le 36.27.77.70 et au 45.80.71.50)

PC

NOVASTORM	251 F
EXCTATICA	251 F
CANNON FOODER	242 F
MICROCOSM CD	199 F
DOOM 2	381 F
COMPILATION JUMP	129 F
LANDS OF LORE 2 CD	N.C.
SIM CITY 2000	219 F

CD ROM X

PINK LADY VIDEO	99 F
TABOO 94 VIDEO	99 F
ORIENTAL HOT NIGHT 2	99 F
LA TRAVIATA	99 F
SAKURA	99 F
MEN'S CLUB VIDEO	99 F
INSATIABLE WOMAN	99 F

AMIGA

ISHAR 3 A1200	229 F
THEME PARK	206 F
SIM CITY DELUXE	209 F
BRIAN THE LION A1200	143 F
TOTAL CARNAGE A1200	209 F
BENEFACTOR	143 F
ZOOL 2	189 F

ACCESSOIRES DIVERS

LECTEUR DE CD ROM DOUBLE VITESSE SONY	890 F
DISQUE DUR 420 MO	1490 F
IMPRIMANTE JET D'ENCRE 160 CPS	1490 F
CARTE SON COMP. SOUND BLASTER 2	199 F
JOYSTICK PC	69 F
JOYSTICK THRUSMASTER pour PC	659 F
20 DISQUETTES 3"1/2 HD VIERGES PRE-FORMATTEES	69 F
HAUTS PARLEURS	99 F
LECTEUR CD-ROM Double vitesse panasonic+carte son prosonic 16 bit + LAND'S OF LORE + MEGARACE	1990 F

TEL : (1) 45.80.71.50
De 14h30 à 20h00

RECEVEZ DES JEUX GRATUITEMENT*
En accumulant des points fidélités.
Chaque commande effectuée par minitel au **36.27.77.70** vous donne droit à des points fidélités. En les accumulant, vous pourrez recevoir gratuitement et très rapidement, les jeux, cartouches et consoles de votre choix.

MIEUX ENCORE !
Vous pouvez même accumuler suffisamment de points fidélités **SANS** rien nous acheter, mais en répondant simplement et autant de fois que vous le désirez à nos sondages par minitel sur le **36.27.77.70.**
Pour plus d'informations sur les points fidélités, consultez vite le **36.27.77.70** ou appellez nos conseillers au **(1) 45.80.71.50**

MINITEL 36.27.77.70
24h/24

Le **36.27.77.70** est un numèro d'accés **DIRECT** et **NATIONAL** à notre service MINITEL. Il vous suffit de composer ce numéro sur votre téléphone, et d'appuyez sur la touche Connexion/Fin de votre minitel. NE PAS FAIRE LE 16.

Hollywood communication 5f48/mn

NE PAYEZ PLUS LES SHAREWARES*
Saviez-vous que les sharewares et les freewares doivent être mis à votre disposition gratuitement ? Et ce n'est qu'après avoir testé le shareware, que vous pouvez décider, si vous le désirez, de payer directement son auteur.
Sur le **36.27.77.70**, pas d'argent à envoyer, pas de longues et coûteuses heures de téléchargement pour recevoir ces programmes. Il vous suffit juste de choisir les sharewares et les freewares que vous désirez parmis les plusieurs centaines de programmes disponibles sur le **36.27.77.70** : jeux, utilitaires dos ou windows, graphismes, très nombreux utilitaires pour DOOM, programmes pour finir des centaines de jeux (vies infinies, armes illimitées, etc...), images ou animations **pour adultes**, etc...), puis d'indiquer vos coordonnées, et vous les recevrez par la poste sous 48H. Et si vous ne trouvez pas le programme qui vous interesse, mettez nous un mot dans la rubrique "ecrivez nous" du minitel, et nous ferons tout pour vous le trouver.

Les Configurations Multimédia

386 SX- 40
2 Mo RAM - 70ns
Disque dur **340 Mo**
Lecteur 3" 1/2 - 1,44 Mo
Carte controleur IDE
Carte Super VGA TRIDENT 512Ko
Moniteur Super VGA COULEUR 0,28
Boitier mini-tour 200 Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port Joystick
Clavier 102 touches
Lecteur de CD ROM SONY Dbl Vit
Carte son 16 BITS Multi CD
4990 Frs

386 DX- 40
128 Ko cache
4 Mo RAM - 70ns
Disque dur **340 Mo**
Lecteur 3" 1/2 - 1,44 Mo
Carte controleur IDE
Carte Super VGA TRIDENT 512Ko
Moniteur Super VGA COULEUR 0,28
Boitier mini-tour 200 Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port Joystick
Clavier 102 touches
Lecteur de CD ROM SONY Dbl Vit
Carte son 16 BITS multi CD
5690 Frs

486 DX- 33 VLB
256 Ko cache
4 Mo RAM - 70ns
Disque dur **420Mo**
Lecteur 3" 1/2 - 1,44 Mo
Carte controleur IDE VLB
Carte Super VGA 1 Mo **Accélératrice**
Moniteur Super VGA COULEUR 0,28
Boitier mini-tour 200 Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port Joystick
Clavier 102 touches
Lecteur de CD ROM SONY Dbl Vit
Carte son 16 BITS multi CD
7590 Frs

486 DX2- 66 VLB
256 Ko cache
4 Mo RAM - 70ns
Disque dur **420 Mo**
Lecteur 3" 1/2 - 1,44 Mo
Carte controleur IDE VLB
Carte Super VGA 1 Mo **Accélératrice**
Moniteur Super VGA COULEUR 0,28
Boitier mini-tour 200 Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port Joystick
Clavier 102 touches
Lecteur de CD ROM SONY Dbl Vit
Carte son 16 BITS multi CD
8290 Frs

486 DX2-80 VLB 256 K cache
BOITIER MULTIMEDIA - VOLUME et HAUT PARLEURS INTEGRES
4 Mo RAM - 32 bits - 70 ns
Disque dur 420 Mo
Lecteur 3" 1/2 - 1,44 Mo
Carte controleur IDE VLB
Carte Super VGA 1 Mo Accélératrice
Moniteur Super VGA COULEUR 0,28
2 ports série, 1 port //, 1 port Joystick
Clavier 102 touches étanche
Lecteur de CD ROM SONY Dbl Vit
Carte son 16 BITS multi CD
9490 Frs

EN CADEAU, TOUTES LES CONFIGURATIONS SONT LIVREES AVEC MS DOS INSTALLE, UNE SOURIS ET SON TAPIS ET 2 HAUTS PARLEURS. DE PLUS SI VOUS COMMANDEZ PAR MINITEL SUR LE 36.27.77.70. NOUS VOUS OFFRONS PLUS DE 100 MO DE JEUX. N'HESITEZ PAS A APPELER NOS CONSEILLERS AU 45.80.71.50 POUR TOUS RENSEIGNEMENTS CONCERNANT LES CONFIGURATIONS.
LES PRIX INDIQUES POUR NOS CONFIGURATIONS SONT DES PRIX MAXIMUMS GARANTIS. CES PRIX POUVANT BAISSER A TOUT MOMENT, APPELLEZ NOUS AU (1) 45.80.71.50 POUR BENEFICIER DE NOS MEILLEURES OFFRES. TOUTES LES CONFIGURATIONS SONT MODULABLES SUR DEMANDE.

ACHETEZ VENDEZ ECHANGEZ AVEC LES PETITES ANNONCES DU 36.27.77.70

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. DOCUMENT NON CONTRACTUEL. TARIFS SUSCEPTIBLES D'ETRES MODIFIES SANS PREAVIS ET SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE. TOUS LES PRODUITS CITES SONT DES MARQUES DEPOSES PAR LEURS AUTEURS RESPECTIFS. TOUS LES PRIX SONT ENTENDUS SANS FRAIS DE PORT.

*Prix de la communication en sus.
Hollywood communication SARL. 127 Rue amelot 75011 Paris B 394 370 928 PARIS. Pour toute réclamation appelez le (1) 40 36 64 41 de 15h à 19h Fax : (1) 40 36 64 43




Cannon Fodder

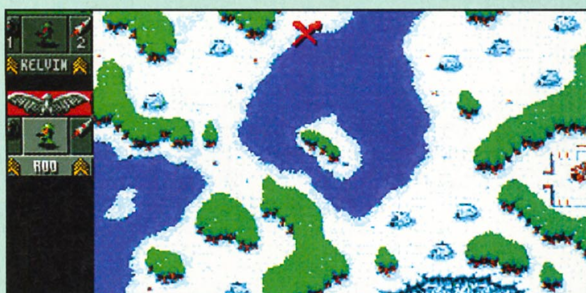
CD32



Petits, mais costauds



LORD CASQUE NOIR



Vous débutez la gueguerre en pleine jungle. Vous pilotez une équipe de trois à cinq gars à l'aide du curseur de la souris. Pour tirer, un clic sur le bouton droit et nos gaillards se mettent à vibrer au rythme de leur mitrailleuse. Les ennemis atteints sursautent sous l'impact des balles, et plus vous insistez et plus les petits corps rebondissent dans d'effroyables cris de douleurs. Arme sans cible, sang peur et sang reproche, s'abstenir.

À peine avez-vous eu le temps de nettoyer la jungle que l'on vous envoie au beau milieu de l'Alaska. Et rebelotte ! Remarquez que l'on voit mieux les ennemis cette fois-ci (NDLR : le sang sur la neige, très graphique ça, coco !). C'est bourré de détails rigolos du style : votre arme vous fait glisser en arrière à cause de son recul. Très vite, vous aurez accès à de nouvelles munitions comme des grenades. Dans les niveaux plus élevés, vous pourrez même conduire un véhicule ou piloter un hélico.

Si vous ou l'un de vos hommes se fait descendre, le rang se resserre, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus personne. Mais alors, ils sont tous morts là, ou quoi ?

Bref, tout ceci est bien joli, mais c'est identique à ce que l'on avait sur A 500, c'est-à-dire très bien avec un scrolling fluide, des sons super et une jouabilité à toute épreuve, mais l'on aurait aimé plus de couleurs et l'exploitation d'un des nombreux boutons du joypad pour l'utilisation des différentes armes. Enfin, ce n'est pas bien grave, l'important reste que l'on prenne toujours autant de plaisir à y jouer.

Pour les possesseurs de la cartouche MPEG, le CD inclut un clip vidéo des auteurs.

EDITEUR : Virgin • DISTRIBUTEUR : Virgin (1) 53.68.10.10 • DISPO SUR : A500;ST,PC • NOTICE: VF • NB DE JOUEURS : 1 • TESTE DANS : Joy n° 44, 48, 49.

Ultra simpliste, mais plaisant à souhait, Cannon Fodder jouit d'une bonne réalisation, agrémentée d'une note d'humour. Dommage qu'il n'ait pas été retravaillé au niveau des couleurs, car il s'agit d'un jeu mignon comme tout, violent "seulement pour de la fausse". On aurait dit qu'y zétaient pas morts.

TECHNIQUE 60
INTERET 80



Le concept
Bien que minuscules, on distingue bien les sprites
Le nombre de niveaux

–

La difficulté
Ne tire pas parti de la machine

Campaign

PC CD-ROM

Bonjour tristesse

LÉO DE URLEVAN

Bien qu'adorant les jeux de stratégie, on ne peut pas dire que ce soft m'emballe. Loin de là. En principe, quand un CD-Rom sort, il est là pour gommer les défauts de la version disquette. Ce n'était pas l'objectif de Empire, visiblement. Les écrans de jeu sont tout aussi laids, l'interface graphique aussi incompréhensible. Seul "plus" de ce jeu : un rappel historique. Comme si on ne nous avait pas assez bourré le mou à l'école. Comme si d'autres CD-Rom n'étaient pas plus objectifs sur ce sujet. Cette espèce de cours nous rappelle la Seconde Guerre mondiale avec ses chars, ses avions et donne leurs caractéristiques dans le jeu. Effectivement, il y a beaucoup d'armées différentes dans ce jeu, mais tous les chars se ressemblent comme deux gouttes d'eau. C'est injouable, les chars se pilotent en état d'ivresse – du moins ça donne cette impression avant d'avoir trouvé les touches correspondantes au déplacement de votre véhicule. De toute façon, vous ne bougez pas, vous le faites simplement tourner ou c'est votre tourelle qui pivote. À côté de cela, dans la boîte se trouvent deux posters, une carte du débarquement, deux cartes postales. En fait, c'est ce qui m'a beaucoup plu dans ce jeu. Devant un pareil spectacle, on se prend l'envie de redécorer la salle des tests. On n'a pas envie de pousser la conscience professionnelle à son paroxysme, à savoir finir toutes les missions présentes sur le CD. À ce propos – car il faut quand même parler des améliorations –, il faut signaler qu'il y a 25 missions supplémentaires et un éditeur de terrain qui a plus à voir avec le module de coloriage qu'un Sim City, mais ça, on pouvait s'y attendre. En plus, ils ont scrupuleusement gardé la même intro pourrie que sur la version disquette. J'ai même pas fait de photos d'écran, tant c'est superflu ce genre d'images que l'on a par milliers sur nos micros. Terminons quand même sur ce qu'il y a de bien dans la boîte : un journal "The Times" de l'époque. Mais c'est tout...

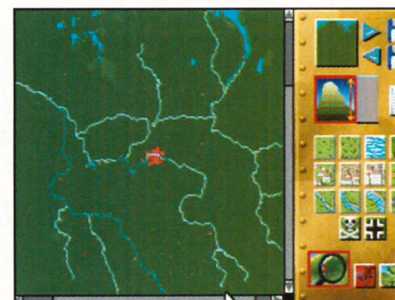
Conclusion : Un wargame comme on ne les fait plus !

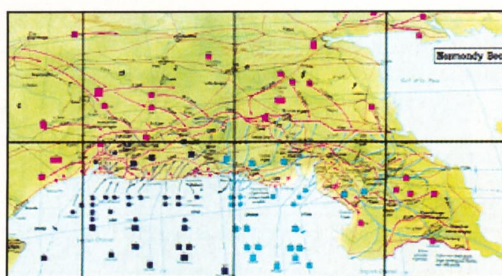
EDITEUR : Empire Interactive • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft (1) 48.18.50.00 • PRIX : 450 F env. • CONFIG: 386 et CD-Rom simple vitesse, dispo sur Pc Disquettes • NOTICE: en anglais • NB DE JOUEURS : 1

Un wargame comme on n'en fait plus

TECHNIQUE 20
INTERET 30









Le journal dans la boite
Les posters (et encore...)

–

Le graphisme
Aucun intérêt

DELTAROM

24, Avenue du 8 Mai 1945 - 95842 Sarcelles Cédex
Tél : (1) 34.19.72.03 - Fax : (1) 34.19.42.36
Lundi - Samedi : 9h00-12h30 14h00-18h30

L'EXPLOSION MULTIMEDIA EST LA !

PACK DE 10 CDROM : 260 F

❑ **5 FOOT-10PAK Vol. 1** 260 F

Un ensemble en accordéon de 10 CDROM contenant : **King Quest V, Stellar 7, Man of the year, World fact book, Best of Media Clips,.World Atlas, PC Karaoke Classics, CDROM of CDROMs, PC Animation Festival, Doom** (épisode 1). Le tout déplié faisant 1m20 d'où le nom de 5 ft.

❑ **5 FOOT-10 PAK Vol. 2** 260 F

La suite du vol. 1 dans la même configuration d'accordéon de 10 CDROM : **Microsoft's Multimedia Jumpstart, Rock Rap'n Roll, Sherlock Holmes, Paramount Movie Select, PC Karaoke , Space Quest 4, Home Medical Advisor, Arts & Letters Warbirds, Fantasia's 2000 Fonts, Battle Chess Enhanced**.

❑ **TREASURE PACK** 260 F

Un pack contenant 10 des meilleurs CD ROM de la série Wayzata : **Clip Art Novice, Photo Pro Vol 3 : Fotobank, Gallery of dreams : Surreal Imagery, CD Fun House 9.0, Font Pro Vol 1, Photo Pro Vol 6 : Flowers, QuickToons I : Cartoon Classics, Newsbytes, Washington Times and Insight, SuperToons.**

❑ **EXPLORER PACK** 260 F

Un pack contenant 10 nouveaux CD ROM de la Wayzata Technology : **Tony Quinn's Virtual Galaxy, Beyond the Wall of Stars : Quest one of the Tarzan Trilogy, Sound Library Pro, Matt & Joes Cool Screen Backgrounds, Font Pro: Types of Distinction, SuperToons 2 : The Legend Continues, Loon Magic, Photo Pro Select.**

Les 2 PACKS au choix à 500 F
Pour les frais de port, chaque PACK est considéré comme 1 CD et non comme 10.

PC CDROM

Animation
Animation Tour .... 85 F
Bugs Bunny .... 65 F
Classic Cartoons .... 65 F
Porky Pig .... 65 F

Astronomie - Espace
Return to the moon .... 99 F
Space & Astronomy .... 105 F
Space Shuttle .... 85 F
Starlite .... 135 F
Travel to Space .... 85 F
World View .... 95 F

Graphiques - Images
Designer Clipart (1à5) .. 85F/vol
Clipart Library .... 75 F
Color Magic Clipart .... 146 F
GIFs Galore .... 109 F
Graphic/Sound Explorer ... 95 F
Image Library II .... 85 F
Sharing 2700 TT Fonts .. 95 F

Musique et sons
16 Bits Sound Master .... 85 F
Encyclopedia of sound .... 75 F
Midi & Wave WorkShop .... 85 F
Midi Music Shop Prof. .... 95 F
Midi Master Collection .... 85 F
Music Box 1994 .... 85 F
Music From Heaven .... 85 F
Sound Library II .... 85 F
Sound Library Pro .... 95 F

Voyages - Découvertes
Adventures .... 95 F
Americana .... 95 F
Deep Voyage .... 95 F
Oceans Below .... 95 F
World Atlas 5.0 .... 119 F

WINDOWS
49ER Windows Games ... 75 F
50 WINDOWS GAMES ...... 75 F
CICA Windows(3CD) ...... 105 F

PC CDROM CHARME

101 POSITIONS (2 vol) ... 280 F/vol
AMERICAN GIRLS (2vol) 225 F/vol
BEACH GIRL(Mpeg Soft) .... 175 F
BEST OF DIGITAL XTC .... 210 F
BEST OF VIVID .... 280 F
BLIND SPOT .... 168 F
BLONDE JUSTICE .... 168 F
BODACIOUS BEAUTIES .... 270 F
BUSTING OUT .... 210 F
CALIFORNIA BEAUTIES .... 270 F
CAMP DOUBLE .... 224 F
CHEATING .... 168 F
CREME DE LA CREME .... 225 F
CROWBERRY .... 140 F
DIGITAL SEDUCTION .... 219 F
DIRTY LAUNDRY .... 229 F
DREAM MACHINE .... 360 F
ENDANGERED .... 219 F
ENJOYABLE FIGHTERS .... 140 F
EXPOSE .... 229 F
FRAT GIRL DOUBLE DD .... 239 F
GIRLS DOING GIRLS .... 168 F
GIRLS,GIRLS,GIRLS .... 216 F
GIRLS OF VIVID (2 vol) ... 140 F/vol
HENPECKING .... 140 F
HIDDEN OBSESSIONS .... 245 F
ICE WOMAN .... 168 F
IMMORTAL DESIRES .... 168 F
INDISCRETION .... 239 F
INSATIABLE WOMEN .... 140 F
LA TRAVIATA .... 140 F
LEGEND OF KAMASUTRA ... 210 F
MAIN STREET U.S.A. .... 219 F
MARRIED WOMAN .... 229 F
MASK .... 168 F
MEN'S CLUB .... 140 F
MOVIES FOR THE NIGHT ..... 140 F
MYSTIQUE OF ORIENT .... 168 F
MYSTIQUE OF ORIENT 2 ...... 168 F
OBSESSIONS (Mpeg Soft) .... 175 F
ORIENTAL HOT NIGHT .... 140 F
PEARL MOVIE (Mpeg Soft) ... 175 F
PINK LADIES .... 140 F
PRETTY BABY .... 140 F
RACQUEL RELEASED .... 280 F
SAKURA .... 140 F
SEX .... 168 F
SEXUAL OBSESSION .... 219 F
SEYMORE BUTTS .... 360 F
SINFULLY YOURS .... 221 F
SURFER GIRL .... 217 F
SOUTHERN BEAUTIES .... 230 F
SWEET SUMMER .... 140 F
TABOO 1994 .... 140 F
TABOO (MPEG Soft) .... 175 F
THE COVEN .... 168 F
THE SWAP .... 168 F
TRACY I LOVE YOU .... 225 F
WACS .... 215 F
WEEKEND AT ERNIES .... 229 F
WINNER TAKES ALL .... 240 F
WOMEN LOVE MEN .... 235 F

ATTENTION : Pour toute commande d'un CD de charme d'une valeur supérieure à 200 F le CDROM VIRTUAL VIVID est offert gratuitement. Demandez-le !

Pour tout achat de 3 CDROM de charme au choix, DELTAROM vous offre 1 CDROM parmi : MOVIES FOR THE NIGHT - PINK LADIES - PRETTY BABY - SWEET SUMEER. Choisissez !

Lecteurs CDROM, Cartes Sons

Lecteur PANASONIC DV CR 562 B.... 950 F
Lecteur MITSUMI DV FX001-D .... 840 F
Lecteur SONY DV CDU 33 A .... 820 F
MITSUMI 3V FX300DE .... 1320 F
SoundBlaster 16 Value ...... 685 F
SoundBlaster 16 MCD ..... 890 F
SoundBlaster 16 ASP .... 1050 F
SBlaster 16 MCD ASP ..... 1250 F
SoundBlaster AWE 32 ..... 1850 F
Carte KORG Wave .... 870 F

ENCEINTES
CP55 2x2W .... 65 F
MLi168 2x3,5W .... 165 F
MLi691 2x4W .... 195 F
SW30 2x25W .... 290 F
AT75 2x80W .... 460 F

CARTE REEL MAGIC LITE : 2280 F

La carte REEL MAGIC LITE est livrée avec 2 CDROM dont le jeu " HORDE" en version MPEG

JEUX PC CDROM

7TH GUEST .... 175 F
ARMORED FIST .... 323 F
COLONIZATION .... 299 F
COMMANCHE + MIS 1&2 ... 324 F
CRITICAL PATH .... 175 F
CYCLEMANIA .... 290 F
DAY OF THE TENTACLE .... 175 F
DOOM II .... 369 F
DRAGON LORE VF .... 329 F
ECSTATICA .... 290 F
F15 STRIKE EAGLE III .... 140 F
FLY/DRIVE SPECTACULAR .. 125 F
GABRIEL KNIGHT .... 308 F
GOBLIIINS VF .... 135 F
GUNSHIP 2000 .... 175 F
INCA .... 175 F
INCA 2 VF .... 299 F
INDY 4 .... 175 F
IRONHELIX .... 135 F
LEISURE LARRY 6 VF .... 279 F
MAD DOG MACCREE .... 175 F
MAD DOG MACCREE 2 .... 280 F
MEGARACE .... 160 F
MYST NF .... 360 F
NOVASTORM .... 290 F
OUTPOST VF .... 295 F
QUANTUM GATE .... 175 F
REBEL ASSAULT .... 230 F
SAM & MAX VF .... 329 F
SECRET Weapons Luftwaffe .. 75 F
STAR WAR CHESS .... 112 F
SUPER ARCADE GAMES ...... 195 F
T.F.X. VF .... 350 F
THE HORDE .... 299 F
THEME PARK VF .... 350 F
UNDER KILLING MOON VF ... 329 F

CREATURE SHOCK - INFERNO - L.B.A. - MAGIC CARPET : ☎

CDROM "VIRTUAL VIVID" : 35 F

Un montage vidéo présentant des extraits des meilleurs titres de VIVID : Racquel Released, Mask, Winner Takes All, Sex, ...

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
24, Avenue du 8 Mai 1945 - 95842 Sarcelles Cédex
Tél : (1) 34.19.72.03 - Fax : (1) 34.19.42.36 JS 12/94

Vous pouvez reproduire le bon de commande ci-joint sur papier libre en indiquant la revue.

Nom..Prénom..................................
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....

❑ Je règle comptant par chèque bancaire ou postal ou par mandat

❑ Par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _

Date d'expiration C.B. _ _ / _ _ ❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)

SIGNATURE

Référence	Prix
Port : 32 F jusqu'à 3 CD + 5 F pour chaque 2 CD. 60 F pour les kits — Port	
Total	

SELECTION COMPAQ

Rise of the Robots

PC CD-ROM

Plus beau qu'un jeu d'arcade !

Avec la sortie de Rise of the Robots, une évidence s'impose : les PC sont devenus si puissants, qu'ils surpassent maintenant techniquement les autres micros, consoles, et même bornes d'arcade !

PINKY



Bon. Hum. Euuuuh, alors, voilà, voilà...



...Z'avez pas l'heure ?...

Eh oui, tout arrive ! Même le tant attendu Rise of the Robots, dont les premières ébauches ont été effectuées alors même que vous n'étiez pratiquement pas nés. Bon OK, j'exagère un peu, mais il est vrai que ce beat'em up a su se faire désirer. A l'origine de cette longue attente, le désir de Time Warner de sortir Rise of the Robots sur tous les standards du marché simultanément. La liste des adaptations de ce beat'em up est effectivement des plus impressionnante, entre les machines Commodore, Sega, Nintendo, et même 3DO, vous n'avez pas fini d'entendre parler de ce jeu ! Il semble cependant que, devant le retard pris dans le développement de certaines de ces versions, Time Warner soit revenu sur sa décision. C'est donc le PC qui ouvre le bal dès aujourd'hui avec ce qui sera sans doute la plus aboutie de toutes les déclinaisons de Rise of the Robots.

Panique dans le meilleur des mondes

L'action de ROR prend place dans le futur, un futur où les robots effectuent pour les hommes les tâches les plus ingrates de notre société. Poussée par son goût du confort, l'Humanité à créé des êtres mécanisés pour réaliser tous les travaux de construction, d'entretien ou encore les opérations de maintien de l'ordre. Jusque-là, ça semble plutôt être un bon plan, exception faite des flics robotisés.
Sur ce marché en perpétuelle expansion, une société du nom d'Electrocorp s'est fait une place de choix, prenant de l'expansion jusqu'à s'ériger en véritable empire. Spécialisé dans le développement et la construction de robots, Electrocorp voulut pousser à l'extrême l'automatisation de la plus importante de ses usines, située au sein de la ville de Metropolis 4, en réalisant un nouveau type d'automate d'un degré de sophistication encore jamais atteint.
Désigné sous le nom de code de "Superviseur", ce dernier comporte un processeur neuronal inédit (qui simule l'activité d'un vrai cerveau humain) qui le dote de capacités de réflexion, d'analyse et d'initiative. Le but de la manœuvre pour



..si vous vous figurez qu'il est facile de commenter les photos d'un test de beat'em up...



...laissez-moi vous dire que ce n'est pas de la tarte !...





...Bon, si vous insistez, on va essayer...



...alors voilà, il y a ici deux robots, et y en a un qui tape sur l'autre...

tips

- Il vous faut impérativement apprendre à utiliser vos coups spéciaux, car sans eux, vous n'avez aucune chance de l'emporter, meme au niveau "beginer".
- Vos adversaires apprennent d'eux-memes votre technique de combat, et tres vite, y trouvent la parade. La seule façon de gagner est donc de varier sans cesse vos coups, d'attaquer successivement au corps, à la tete et aux jambes.
- Evitez de reproduire deux fois de suite la meme prise !

Electrocorp étant de débarrasser l'usine de Métropolis 4 de toute présence humaine, toute la gestion de l'entreprise put être confiée à ce fameux Superviseur. Seulement voilà, le bon vieux syndrome de Frankenstein va à nouveau frapper, avec l'infection du Superviseur par un sale virus du nom d'Ego. Ce petit programme suscite chez les machines au sein desquelles il parvient à s'introduire, un fort sentiment d'individualisme et de mégalomanie. Devenu paranoïaque, le Superviseur stoppe la production à Métropolis 4, puis reprogramme tous les robots ouvriers (et les infecte à leur tour en s'interfaçant avec eux) afin d'en faire de farouches guerriers gardant l'accès à sa petite personne. Cette situation critique pose de nombreux problèmes au gouvernement terrien.



S'il le décide, le Superviseur est tout à fait en mesure de modifier les chaînes de production, afin de faire de Métropolis 4 une véritable garnison. La menace est donc de taille, d'autant qu'il est impossible de lancer un assaut en règle de l'usine par l'armée, pour une raison très simple : pour son alimentation, celle-ci dispose de sa propre centrale atomique intégrée ! Les armes à feu y sont donc proscrites, sous peine de déclencher une catastrophe en regard de laquelle Tchernobyl ressemblerait à un aimable pétard du 14 juillet ! Impossible également d'y envoyer les droïdes policiers mentionnés plus haut, le Superviseur risquerait de leur transmettre l'Ego virus et de les retourner contre leurs expéditeurs. Alors, mission impossible ?

Pas tout à fait, car Electrocorp dispose, parmi ses projets les plus secrets, d'un prototype capable de retourner la situation à son avantage. L'idée est de créer un cyborg, robot dont le processeur principal est remplacé par un véritable cerveau humain. Cet être hybride dispose de la sorte de toute la force de frappe et la résistance d'un vrai robot sans le moindre risque de se voir contaminer par un virus informatique. Pour compléter le tout, le cerveau implanté dans le cyborg est celui d'un vétéran des forces spéciales (de l'époque où les hommes combattaient encore eux-mêmes) rompu à toutes les techniques de close-combat. Avec ce cyborg, Electrocorp pense détenir un dernier atout dans sa manche. C'est d'autant plus vrai que vous allez prendre les commandes de l'androïde !

Les titans de titane

Ben ouaip, parce qu'un jeu où l'utilisateur reste passif à suivre le déroulement de l'histoire, en général, ça s'appelle plutôt un film ! Et un beat'em up non-interactif (si, ça existe !), plutôt un film de Chuck Norris. Vous vous imaginez le produit-culturel-multimédia-vachement-chiadé : "Chuck Norris Interactive ?". Soyons sérieux... C'est donc bel et bien votre petite personne qui va contrôler le cyborg avec vos petits doigts agiles.

Mais vous ne vous en rendrez qu'à peine compte, tant l'on ressent une fascination totale devant la beauté diabolique de Rise of the Robots. Pour la réalisation de ROR, Mirage n'a pas hésité à employer les grands moyens, puisque tous les personnages ont été précalculés sur de puissantes stations de CAO, pièce par pièce, les personnages étant restitués en SVGA. . Les décors ont eux été dessinés par un architecte professionnel du nom de Kwan Lee.

L'animation est superbe, très décomposée et fluide, particulièrement sur les coups spéciaux des personnages. J'ignore si vous mesu-



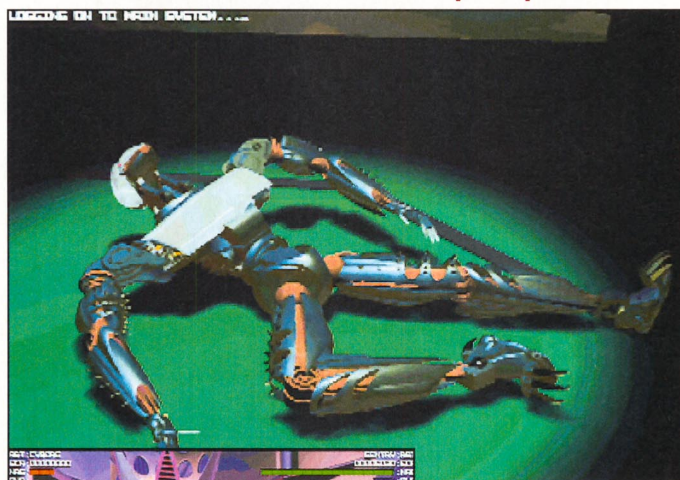
+

Quel graphisme, les enfants, quel graphisme ! Animer des sprites aussi balaises en SVGA, chapeau ! La musique est composée.

−

Il aurait fallu, je ne sais pas, un poil de dynamisme en plus, un brin d'amplitude dans les mouvements pour que l'on retrouve les sensations des meilleurs softs du genre.

...Ou alors, c'était sur la photo précédente...





.... je ne sais plus. Et puis là, y a un autre robot qui... euh... fait pas chaud, aujourd'hui, vous trouvez pas ?

Ça n'a pas la jouabilité d'un Street Fighter 2

VRAI FAUX

Il y a une montre du Roi Lion dans le dernier Joypad
VRAI
Et en plus, elle marche !

rez la difficulté pour un programmeur à animer d'énormes sprites en SVGA sur une machine aux prétendues faibles possibilités d'animations, mais je puis vous assurer qu'il s'agit d'une authentique prouesse technique ! Enfin, et là je fais des bonds au plafond d'excitation, la musique a été composée par le Grand, l'Immense Brian May. Tous ceux pour qui le nom de Brian May n'évoque rien vont, dans un premier temps, prendre mon pied aux fesses, puis seront priés d'aller immédiatement acheter l'intégrale de Queen pour découvrir le talent de ce guitariste hors du commun. Non, mais ! A l'arrivée, Rise of the Robots est réellement très impressionnant, le beat'em up le plus beau que l'on ait jamais vu, y compris au niveau des bornes d'arcade ! Mais hélas, on n'y retrouve tout de même pas la parfaite jouabilité d'un Street Fighter 2 sur console (argh, je souffre de le reconnaître !) et la précision dans les mouvements des meilleurs beat'em up consoles. Mais pour ce qui est de la ludothèque PC, enfoncé Street Fighter 2, à la poubelle Mortal Kombat, Rise of the Robots est le beat'em up du futur.

EDITEUR : Mirage • DISTRIBUTEUR : Time Warner Interactive (1) 53.67.71.40 • NOTICE : N.C. 2 joueurs • CONFIG MINIMUM : 386DX • PRÉVU SUR : PC/CD32/A500/A1200/3DO

Un soft époustouflant techniquement à la réalisation sans faille, mais très difficile et légèrement inférieur aux ténors du genre sur console sur le plan de la jouabilité.

TECHNIQUE 90 | INTERET 75

La beauté du diable



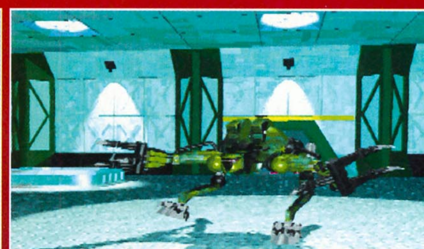
Précédente fonction : Docker classe 1
Forces : Robustesse
Faiblesses : Lenteur, intelligence limitée





Précédente fonction : Docker classe 2
Forces : Grande allonge, force extrême
Faiblesses : Jambes peu protégées, lenteur, intelligence limitée



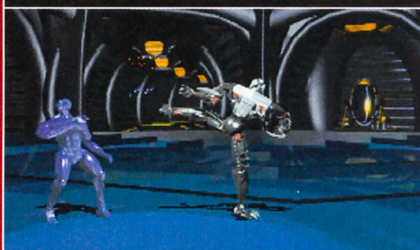


Précédente fonction : Désassemblage de robots
Forces : Agilité
Faiblesses : Tête très exposée





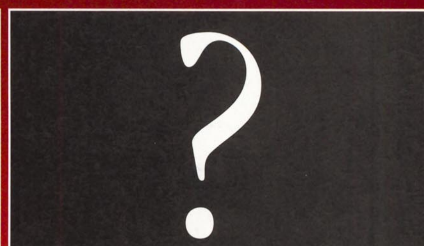
Précédente fonction : Unité de Combat de la Défense Nationale.
Forces : Intelligence, puissance, habileté
Faiblesses : Résistance limitée



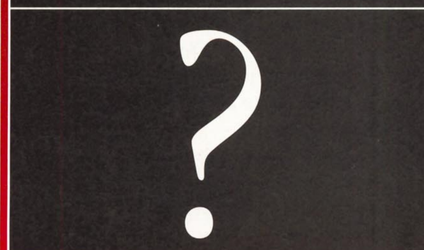


Précédente fonction : Sécurité rapprochée
Forces : Haute intelligence, puissance, techniques de combat évoluées
Faiblesses : Inconnues





Précédente fonction : Superviseur d'usine
Forces : Inconnues
Faiblesses : Inconnues



VRAI FAUX

Il s'est vendu plus de 500 000 exemplaires de Pinball Dreams, Pinball Fantasy
VRAI
Mais bon, c'est l'éditeur qui le dit, alors... En règle générale, il faut diviser par quatre ce qu'ils disent, alors... un peu comme moi d'ailleurs, on me demande toujours de diviser par quatre ce que je dis, alors...

OPERATION FIN D'ANNEE

POUR TOUTE COMMANDE DE

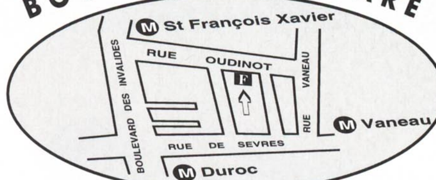
- 300 F TTC → 1 TAPIS SOURIS OFFERT
- 1000 F TTC → 1 SOURIS OFFERTE

Hors frais de port et frais de contre remboursement

FUNWARE

11, RUE OUDINOT - 75007 - PARIS
Tél : (1) 45 66 09 90 - Fax : (1) 45 66 56 54

BOUTIQUE FUNWARE



Boutique : mardi au samedi de 10h00 à 19h00 / VPC : lundi au samedi de 10h00 à 19h00

LE SPÉCIALISTE DE LA VENTE PAR CORRESPONDANCE DEPUIS 4 ANS

PC CD ROM

7TH GUEST + DUNE	389	ECSTATICA - VF	319	PSYCHOTRON	359
200 PERSONNALITES POLITIQUE	409	F-14 GOLD	309	RAVENLOFT - VF	NC
ACES OF THE DEEP	NC	FALCON GOLD	329	RETURN TO RING WORLD	389
ACROSS THE RHINE	NC	FIFA SOCCER	289	RISE OF THE ROBOT	389
AL QUADIM - VF	329	FIGHTER WING	NC	QUARANTINE - VF	339
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	NC	FLYING NIGHTMARES	NC	SAGA OF ACES	329
ALONE IN THE DARK 1+2 - VF	379	FORTRESS OF DR RADIAKI	NC	SAM & MAX - VF	359
ALONE IN THE DARK 2+3 - VF	389	GABRIEL KNIGHT - VF	329	SEAWOLF	319
ARMORED FIST	379	GENESIA	319	SPACE QUEST ANTHOLOGIE	329
BATTLE BUGS	NC	HELL	399	STAR TREK, 25TH ANNI. - VF	339
BATTLEDROME	NC	INFERNO (EPIC 2)	389	STAR CRUSADER	339
BIOFORGE	NC	INHERIT THE EARTH	359	STAR CRUSADER DATA	169
BUZZ ALDRIN	309	INTERNATIONAL TENNIS OPEN	369	STONE KEEP	NC
CENTRAL INTELLIGENCE	299	KING QUEST ANTHOLOGIE	329	SUPERKARTS	319
CHAOS CONTROL	NC	KING QUEST VII - VF	NC	SYNDICAT PLUS	389
CHESS MASTER 4000 TURBO	289	KYRANDIA 3 - VF	NC	SYSTEM SHOCK ENHANCED	NC
CRIME PATROL	429	L.B.A.	389	THE LAST DYNASTY	NC
CREATURE SHOCK	NC	LARRY COLLECTION	329	THEME PARK - VF	359
COLONIZATION - VF	329	LARRY VI - VF	329	TRANSPORT TYCOON -VF	329
CYBERSPACE	NC	LODE RUNNER -VF	299	UNDER A KILLING MOON - VF	389
CYCLONES	NC	LOST EDEN	NC	UNIVERSE	NC
CYCLE MANIA	NC	MAD DOD 2	379	US NEAVY FIGHTER	NC
D-DAY, 6 JUIN 1944	369	MAGIC CARPET	NC	VISTAPRO 3.0	469
DARK LEGIONS	269	NHL HOCKEY 95	359	WING ARMADA	299
DRAGON LORE - VF	369	NOVASTORM - VF	319	WING COMMANDER 3	NC
DELTA V	329	PARADOX	NC	WINGS OF GLORY	NC
DESCENT	NC	PGA TOUR GOLF 486	429	WOODSTOCK	299
DOOM 2	409	PINBALL DREAMS DELUXE	249	WOODRUFF - VF	NC
DRAGON LORE	369	POLICE QUEST 4 - VF	339	WORLD OF XEEN	330
EARTH SIEGE	NC	PRIVATEER + STRIKE COMMANDER	379	X-WING CD COLLECTOR	NC

LES HITS DU MOIS

KILLING MOON — 389F

L.B.A — 389F

INFERNO — 389F

MATERIEL PC

• CARTE REEL MAGIC	3390
• SOUNDBLASTER 16 MCD	999
• SOUNDBLASTER 16 MCD AVEC ASP	1439
• SOUNDBLASTER AWE32	2049
• SOUNDMASTER+	510
• LECTEUR CD ROM PANASONIC 562 B + MEGARACE + MYST	1489
• MOUSSE MAN CORDLESS LOGITECH	549
• SCANNER A MAIN MINISCAN COLOR	1949
• SCANNER CD A4 - 1200 DPI 16 MILLIONS DE COULEURS	4339
• LECTEUR CD ROM TRIPLE VITESSE MITSUMI IDE	1539
• LECTEUR CD ROM QUADRUPPLE VITESSE PLEXTOR SCSI	4599
• KIT CD PUISSANCE 16 SOUNDBLASTER 16 + LECTEUR CD ROM 562 B AVEC + MEGARACE + MYST	1999
• DOUBLEUR DE JOYSTICK	119
• SOURIS PILOT LOGITECH	219
• KORG WAVE	969
MANETTES PC	
FLIGHTSTICK	340
JOYSTICK DEXXA	119
FLIGHTSTICK PRO	539
JETSTICK	320
CONTROL PAD	130
GAME THRUSTMASTER	
• WEAPON CONTROL SYSTEM	1049
• RUDDER CONTROL SYSTEM	1090
• VOLANT FORMULA T1 + F1 GRAND PRIX	1290
• F-16 FLCS	1059

PC DISQUETTES

1942, PACIFIC AIR WAR	299	CORRIDOR 7	159	FORTRESS OF DR RADIAKI	NC	LODE RUNNER -VF	299	RAVENLOFT - VF	339	STONEKEEP	NC
ACROSS THE RHINE	309	CYCLONES	NC	FPS BASEBALL	NC	MANCHESTER UNITED	229	RETURN TO RING WORLD	NC	SUBWAR 2050	269
AL QUADIM - VF	329	D-DAY, 6 JUIN 1944	349	GABRIEL KNIGHT - VF	269	MASTER OF ORION	289	RISE OF THE ROBOTS - VGA	319	SYSTEM SHOCK - VF	309
ALIEN LEGACY	279	DARK LEGIONS VF	299	GREAT NAVAL BATTLE II	339	MICRO MACHINES	269	RISE OF THE ROBOTS - SVGA	339	THEME PARK -VF	339
ARMORED FIST	329	DECSENT	NC	HARPOON 2	319	NCAA BASKET	299	SEAWOLF	309	TIE-FIGHTER	259
BATTLEDROME	NC	DELTA V	329	HOKUM KA 50	NC	OUT POST - VF	299	SIM CITY 2000 - DISK	109	TRANSPORT TYCOON -VF	329
BATTLES ISLE 2 - VF	349	DOOM (SHAREWARE)	75	INDY CAR	259	OVERLORD - VF	349	SIM CITY 2000 - VF	289	UNIVERSE	NC
BATLLE BUGS	289	DOOM 2	299	INFERNO (EPIC 2)	NC	PACIFIC STRIKE	289	SIMON LE SORCIER - VF	339	VISTAPRO 3.0	349
CANNON FODDER + T-SHIRT	259	DAWN PATROL	NC	ISHAR 3 - VF	249	PARADOX	NC	STAR CRUSADER	299	WING ARMADA	299
CHAOS ENGINE	249	FALCON GOLD	NC	JUNGLE STRIKE	299	PHOENIX FIGHTER	NC	STAR CRUSADER DATA	159	WINGS OF GLORY	NC
COLONIZATION - VF	329	FIFA SOCCER	279	L.B.A.	NC	QUARANTINE - VF	339	STAR CRUSADER SPEECH	159	WORLD CUP USA 94	239
COMMANCHE + DISK 1	360	FLIGHT SIMULATOR 5 - VF	339	LARRY VI - VF	269	RAPTOR	269	STAR TREK, JUDGEMENT RITES	339	X-WING + DISK 1	360

AMIGA

AMIGA	STANDARD	1200	CD 32	AMIGA	STANDARD	1200	CD 32
ALADDIN	NC	NC	NC	LOTUS TURBO TRILOGY	229	-	149
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	NC	NC	NC	MANCHESTER UNITED	249	-	NC
BANSHEE	-	229	229	MEGARACE	-	-	NC
BENEATH A STEEL SKY - VF	249	-	229	MR NUTZ	189	-	-
BRIAN THE LION	149	159	209	O.M. FOOTBALL	179	-	-
BRUTAL SPORT FOOT	-	-	149	OVERLORD	NC	-	-
CANNON FODDER	240	-	NC	PARADOX	NC	-	NC
CHAOS ENGINE	-	-	229	PREMIER MANAGER 3	NC	-	NC
CHUCK ROCK 2	209	-	-	RISE OF THE ROBOTS	329	359	289
D-DAY, 6 JUIN 1944	309	-	-	ROBINSON REQUIEM - VF	249	249	-
DISPOSIBLE HERO	199	-	239	SENSIBLE SOCCER 94	149	-	-
DRAGONSTONE	NC	-	229	SETTLERS - VF	289	-	-
FIELDS OF GLORY	239	239	249	SIERRA SOCCER	199	-	-
FIFA SOCCER	NC	-	-	SIM CITY 2000	-	NC	NC
GLOBAL EFFECT	-	-	149	SIMON LE SORCIER - VF	309	329	NC
GUNSHIP 2000	-	259	230	SLEEPWALKER	-	-	149
HEIMDALL 2	239	239	249	STAR TREK, 25TH ANNIVERSERY	NC	NC	NC
HUMANS 1 +2	-	-	239	STARDUST	159	-	-
IMPOSSIBLE MISSION 2025	249	259	230	STARLORD	239	-	-
ISHAR 3 - VF	259	269	-	SYNDICATE - VF	219	-	-
K 240	229	-	NC	T F X	-	NC	NC
KICK OFF 3	249	259	NC	THEME PARK	259	259	-
KING QUEST VI - VF	279	-	-	TRODDLERS	170	-	-
L'ARME FATALE	99	-	-	TROLLS	-	-	149
LITIL DIVIL	-	NC	240	UFO - VF	NC	259	219

ACCESSOIRES

ALIMENTATION AMIGA	350
EXT. 1 MO, EXTENSIBLE A 9 MO, AVEC EMPL. COPRO. A1200	1449
EXT. 4 MO, EXTENSIBLE A 8 MO, AVEC EMPL. COPRO. A1200	1959
EXTENSION 1 MO AMIGA 500+	430
EXTENSION 1 MO AMIGA 600	449
EXTENSION 1 MO MEGABOARD AMIGA 500	539
EXTENSION 1,5 MO AVEC HORLOGE AMIGA 500	839
EXTENSION 512 KO AVEC HORLOGE AMIGA 500	259
EXTENSION 512 KO SANS HORLOGE AMIGA 500	239
LECTEUR EXTERNE 3,5 AMIGA	449
LECTEUR EXTERNE 3,5 ATARI	579
LECTEUR INTERNE 3,5 AMIGA 500	449
LECTEUR INTERNE 3,5 AMIGA 600	459
MANETTE FAST WINNER TURBO 2 AMIGA/ATARI	60
MANETTE PADDLE COMPETITION PRO AMIGA CD32 / A 1200	209
MANETTE SPEEDKING ANALOGIQUE AMIGA / ATARI	150
MANETTE SPEEDKING AUTOFIRE AMIGA / ATARI	130
SCANNER AMIGA	929
SOURIS AMIGA / ATARI	130
SOURIS CHIC MOUSE	159

MACINTOSCH

GABRIEL KNIGHT	299	**CD ROM**	
GOBLINS 1,2 OU 3	289	200 PERSONNALITES POLITIQUE	409
INCA	390	7TH GUEST	490
LODE RUNNER	NC	MYST	340
LOST IN TIME	329	REBEL ASSAULT	389
PINBALL CRYSTAL CALIBURN	409	TETRIS GOLD	NC
POPULOUS 2	369	THEME PARK	339
POWERMONGER	NC	RETURN TO ZORK	309
QUEST FOR GLORY 4	349	**MANETTES THRUSTMASTER**	
SIM CITY 2000	299	RUDDER CONTROL	1139
SIM LIFE	149	WEAPON CONTROL	1049
STAR TREK	309	**SOURIS**	
THEME PARK	319	SOURIS	249
VICTORY AT SEA	379	SOURIS INFRAROUGE	509

ATARI

CANNON FODDER	239
GENESIA	280
HUNTER	99
ISHAR (FALCON)	239
ISHAR 3 - VF	239
ROBINSON REQUIEM - VF	249
TRIVIAL PURSUIT - VO	150

3 DO

BIOFORGE	NC
DRAGON'S LAIR	429
JURASSIC PARK	439
MEGARACE	NC
MONSTER MANOR	369
ROAD RASH	459
SHOCKWAVE	399
THE HORDE	429
TOTAL ECLIPSE	479
WAY OF THE WARRIOR	NC

CD ROM "X" PC & MAC

3D BEAUTIES	269
A PUSSY CALLED WANDA 2	279
BIKER BABES	279
CURSE OF THE CATWOMAN	279
HOUSE OF DREAMS	279
SAKURA	149
SEYMORE BUTTS	439
VIRTUA ESCORT	439
VIRTUAL VEGAS	309
VIRTUAL VIXENS	459

D'AUTRES TITRES SONT DISPONIBLES TÉLÉPHONEZ-NOUS AU (1) 45 66 09 90

Prix susceptibles d'être modifiés / Offre valable dans la limites des stocks disponibles



BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - 11, rue Oudinot - 75007 PARIS

QTE	TITRES	PRIX
	FRAIS DE PORT Expédition colissimo + recommandé	
	TOTAL À REGLER	

Nom ....

Adresse ....

....

Code postal .... Ville ....

Téléphone .... N° Client (facultatif) ....

REGLEMENT :

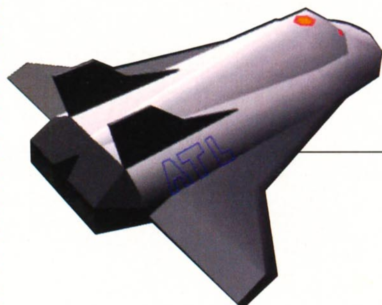
- Je joins ❑ Chèque bancaire ❑ CCP ❑ Mandat lettre
- Je paierai à réception ❑ Contre remboursement (+35F)
- Je paie par Carte Bleue / Interbancaire

I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I

N° Date d'expiration : I_I_I_I_I Signature obligatoire :

FRAIS DE PORT : • LOGICIELS : 30 F • MATERIEL ET ACCESSOIRES : 60 F VOTRE MATERIEL DE JEUX : ....

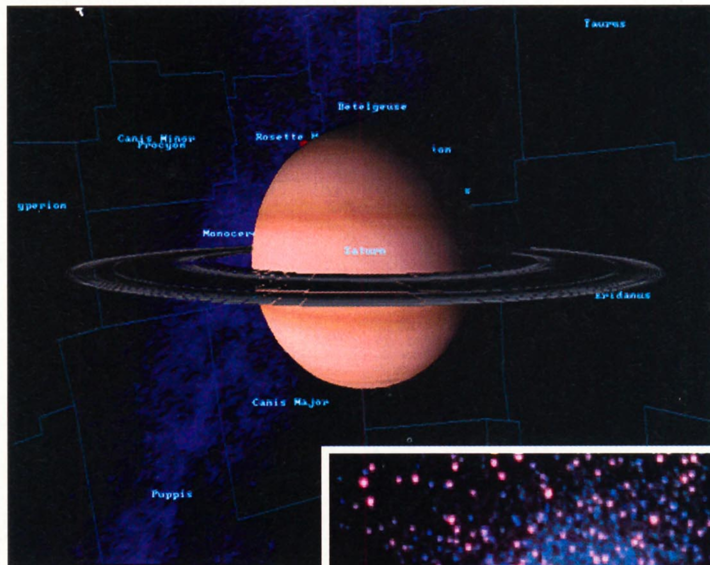
Pour les CD ROM "X", je certifie être majeur. SIGNATURE

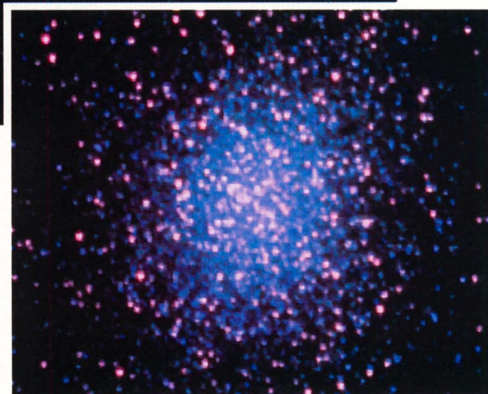


Space Simulator

PC

La tête dans les étoiles, mais les pieds sur terre





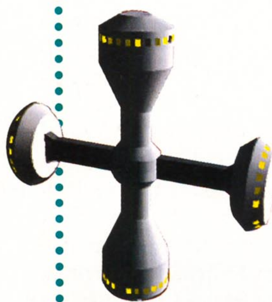
Les différents objets sont créés d'après des images digitalisées. On voit ici le nuage M13 et Saturne. Si on le désire, les noms des étoiles, planètes, lunes, comètes, météorites et constellations peuvent être affichés sur la vue principale.

VRAI FAUX

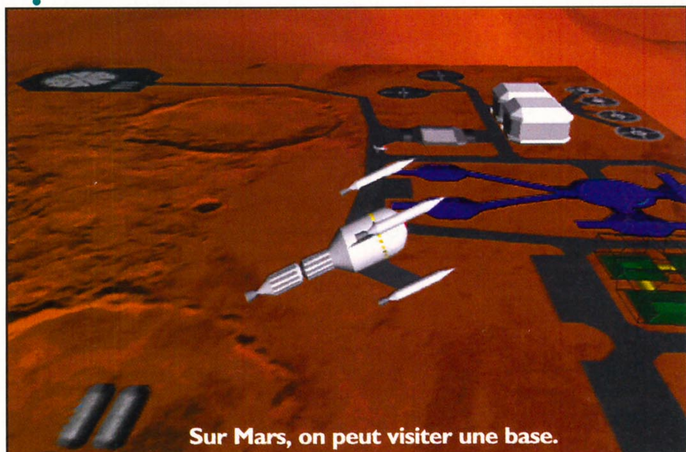
Chez certaines peuplades, on dit "le lune" et "la soleil".
VRAI
Notamment chez les Elfes. Du moins, d'après l'écrivain J.R.R. Tolkien

Après Flight Simulator 5, Bruce Artwick et Microsoft nous convient à une balade dans les étoiles aux commandes d'engins plus ou moins fantaisistes, mais toujours en tenant rigoureusement compte des lois de la physique.

MOULINEX



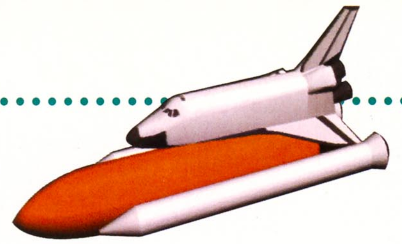
Jusqu'à présent, les simulations spatiales péchaient par excès de zèle. On se souvient par exemple de Space Shuttle de Virgin, probablement le simulateur le plus complet existant à ce jour, mais par là-même quasi impossible à utiliser de façon optimum par une seule personne. Il faut dire que le genre simulation sur ordinateur pose aux créateurs un problème de taille : nous voulons des simulations de plus en plus réalistes, mais n'étant pas spécialistes, nous souhaitons que celles-ci restent utilisables par tous. S'il est envisageable de s'initier aux rudiments du pilotage d'un petit avion de tourisme pour utiliser Flight Simulator, ou de faire preuve d'un peu de curiosité scientifique afin de jouer à SimEarth et SimLife, il est hors des capacités du commun des mortels d'engranger les connaissances d'un ingénieur en aéronautique doublé d'un astronome, dans le seul but de passer un peu de bon temps au clair de la terre. Heureusement, en ayant bien dosé réalité et fiction, Space Simulator échappe aux écueils du genre et offre aux amateurs de passe-temps intelligents un challenge suffisamment complexe pour qu'il soit gratifiant. Bref, y en a bon jeu, bon gameplay.



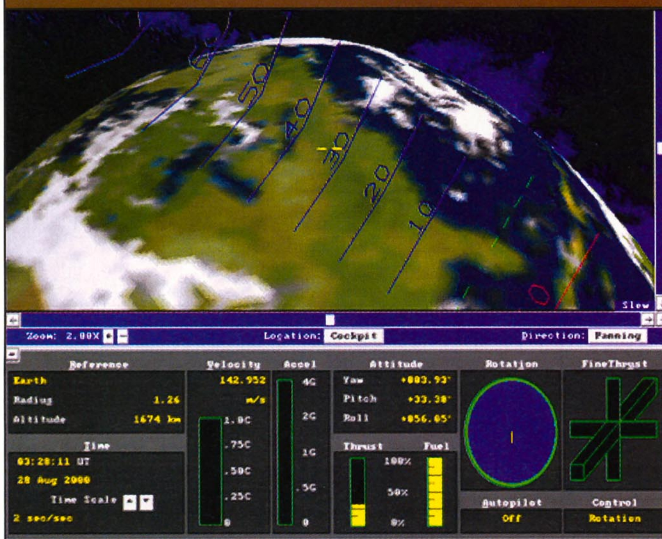
Sur Mars, on peut visiter une base.

Les doigts dans le nez

Afin d'autoriser le commun des mortels à participer à la grande aventure de l'espaaace, Space Simulator bénéficie d'un tableau de commande simplifié. Quel que soit l'engin piloté, les indicateurs restent les mêmes. Comme il n'était pas question de représenter à l'écran les centaines de voyants existant dans un véritable engin spatial, les créateurs du jeu s'en sont tenus aux commandes et contrôles de base, laissant de côté les problèmes de surchauffe et autre postcombustion. Ici, on dispose de différents réacteurs permettant de se mouvoir dans les différents axes du plan - si tant est qu'on puisse parler de plan dans l'espace profond - et autorisant les retournements, utiles pour inverser la poussée ou pour atterrir. Oups ! Alunir, amarsir, bref se poser. En ce qui concerne les systèmes de contrôle, à l'exception d'un HUD (Head Up Display) et d'une représentation visuelle de la poussée des moteurs précités, on a droit à une série de données relative à la distance de l'objet visé, la vitesse de l'engin (relative par rapport à l'objet en question ou absolu par rapport à un point fixe), l'accélé-



Le tableau de commande



Le tableau de commande est sobre et efficace. Notez le HUD qui apparaît en surimpression.

ration en G ainsi qu'à une horloge/calendrier, et c'est tout. Du coup, on peut littéralement parler de pilotage "les doigts dans le nez" si l'on a pris soin de poster l'autre main à portée du clavier, de la souris et même d'un joystick. On pourrait croire qu'il s'agit là d'une simulation au rabais, mais croyez-moi, les déplacements dans l'espace sont soumis à des lois tellement tordues que c'est largement suffisant. Si vous êtes habitués à piloter des engins spatiaux à la Wing Commander ou à la Star Wars, qui se déplacent aussi facilement qu'un hybride de sous-marin et d'avion de haute-voltige, vous allez vous apercevoir qu'en "réalité", se mouvoir dans le vide nécessite un apprentissage certain. En effet, la moindre poussée des réacteurs induit un mouvement pouvant durer quelques bonnes dizaines de milliers d'années, si l'on ne croise pas une météorite ou que l'on ne subit pas l'attraction d'une autre planète. C'est là que le jeu atteint au sublime, puisqu'il prend justement en compte les lois de la gravitation.

À la découverte de l'espace profond

Réalisme oblige, les planètes, étoiles et galaxies apparaissant dans le jeu sont à la bonne place et leurs déplacements sont réels. C'est du reste pour cela qu'au chargement du jeu, on vous demande comment vous souhaitez tenir compte du temps qui passe en fonction de votre lieu de résidence. Naturellement, rien ne vous empêche de modifier l'horloge en cours de jeu, soit pour accélérer les choses (vous ne pensez pas aller sur Mars en temps réel ?), soit pour voir un lieu éclairé différemment. Pour les plus pressés d'entre vous, il est possible de configurer le jeu en mode "simple" (comme l'option "Slew" de Flight Simulator) et de piloter au jugé afin de découvrir les merveille de l'espace. Dans ce cas, on se déplace à grande vitesse et l'on peut se faire quelques frayeurs dans diverses constellations, représentées à l'écran par des digitalisations de véritables photographies mappées sur le ciel noir. Une autre façon de découvrir de jolis coins de paysages est d'utiliser l'option "observatoire". Dans ce cas, on choisit de pointer vers tel ou tel objet répertorié (il y en a des centaines), et à l'aide du zoom, on regarde le ciel ou l'espace profond. Enfin, il est aussi possible de se rendre dans un point précis de l'univers de façon plus "sérieuse" en pilotant un engin futuriste se déplacant plus vite que la lumière. Cela permet de s'arracher aux contingences matérielles et d'éviter de se focaliser sur des détails triviaux, comme le carburant ou la longévité humaine tout en préservant l'intérêt de la partie, puisqu'il faudra se diriger jusqu'à bon port et, pourquoi pas, se mettre en orbite et piloter un module d'atterrissage. Histoire de corser un peu la balade, on pourra également envisager de programmer l'ordinateur de bord, très complet, afin, comme dans la réalité, de voler en "semi-manuel". Aux plus courageux, Space Simulator propose des situations de base, un peu similaires aux situations de Flight Simulator présentes dans les disquettes de scénario. Ces situations, commentées et expliquées dans le volumineux manuel en français, donnent l'occasion de survoler une base martienne, de s'approcher d'un trou noir, d'arrimer son vaisseau à diverses base spatiales (histoire de rire, la base est en orbite et elle tourne sur elle-même) ou encore de revenir sur terre avec Discovery. Enfin, deux missions, – dont un excellent aller-retour terre-lune – sont proposées.

Une étoile, une autre étoile et encore une autre

Naturellement, afin d'obtenir une représentation graphique digne de ce nom, il vaut mieux disposer d'une machine rapide. Le moyen terme se situe vers le 486 DX2. En dessous, il faudra configurer l'affichage afin de perdre un peu en qualité. Il faut dire que le jeu peut tourner en S-VGA 800 x 600, ce qui explique pourquoi il est si beau et parfois si lent. Lorsque les détails sont au maximum, on peut bénéficier d'objets finement surfacés, d'un effet de voie lactée même pas écrémée, et, si on le souhaite, afficher les noms des galaxies

VRAI
FAUX

"Météorite" est un nom féminin.
FAUX
Ou presque, puisqu'on peut dire un ou une météorite (Grand Robert de la Langue Française).



L'originalité
La souplesse d'utilisation
Le nombre d'appareils pilotables (une bonne dizaine)
Le graphisme



Les sons stupides
Les musiques sans intérêt
L'aridité du cockpit



Le retour sur terre est aussi émouvant que périlleux

tips

■ Afin d'accélérer l'affichage, choisissez l'option "Pas de Sons". De toute façon, le pshiiiiiii des réacteurs est énervant et sans fondement puisque, faute d'air, les sons ne se propagent pas autrement que par ondes radio-électriques et que l'oreille humaine n'est pas équipée pour décoder de telles émissions.



Ombres & Lumières

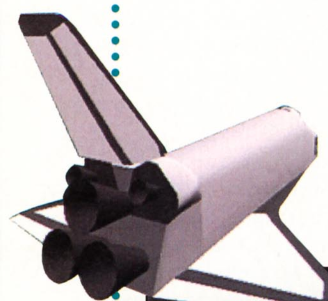
Space Simulator gère les déplacements du soleil, et partant, l'éclairage des planètes.

REMARQUE

Dommage, Space Simulator ne gère pas les manettes Thrustmaster.

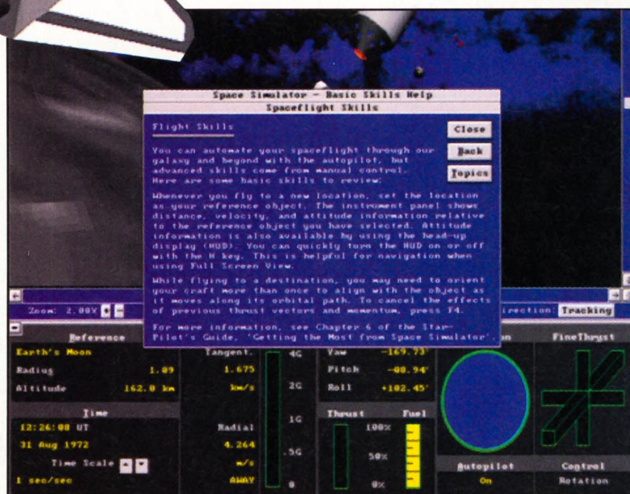
VRAI FAUX

La notion de "compte à rebours" n'a pas été inventée par des scientifiques. ***VRAI*** *C'est Fritz Lang, dans le film "Une Femme Sur la Lune" (1929), qui compta à l'envers pour la première fois, afin de montrer qu'au moment où l'on dit "zéro", rien n'est plus comme avant.*



et étoiles. Cette dernière option se retrouve du reste sur la carte que l'on peut faire apparaître à l'écran à tout moment. Autant le dire tout de go, Space Simulator, en ce qui concerne l'ergonomie et la présentation, est très proche de Flight Simulator 5 : vue plein écran, vue en poursuite de l'appareil piloté, vue du cockpit, ou (ça c'est nouveau) vue de l'objet vers lequel on souhaite se diriger. Comme dans FS, on peut tourner autour de son engin à grand coup de caméra, et à propos de caméra justement, il est possible d'enregistrer des films et des photos souvenirs. Avouez que la constellation d'Orion le 1er Avril 2010, ça vous a une autre gueule que la piste 18R de San Francisco par temps de pluie ! Afin de tirer parti au mieux des aides apportées par les différents types d'affichage, le multi-fenêtrage est envisageable.
Côté utilisation, rien à redire : le mode "aide" en ligne est pratique, le manuel plus que complet, et en dépit de la difficulté à lire les menus en mode 800 x 600 (c'est lisible mais fatigant sur un moniteur 14"), les commandes sont rapidement maîtrisables, d'autant que trois niveaux de difficultés sont présents. Seul défaut, la partie "son" a été bâclée et on aurait aimé entendre – pourquoi pas – des communications radio avec la terre ou même des bips bips pour se mettre dans l'ambiance, et non le chuintement des tuyères ou quelques "hits" classiques qu'on nous ressert à chaque jeu se déroulant dans l'espace (comme "Ainsi Parlait Zarathushtra" de Strauss, à la mode depuis 2001). Bref, à part ces considérations acoustiques, voilà un jeu qui devrait plaire aux amateurs de réelles nouveautés.

EDITEUR : BAO • DISTRIBUTEUR : Microsoft (1) 69.86.46.46 • NOTICE : VF 1 joueur • CONFIG CONSEILLÉE : 486 DX2 • DISPO sur PC



Le mode "help" est consultable à tout moment.

Ici, pas de prise de tête. En dépit du sujet abordé, pas de doute, Space Simulator est bien un jeu, et un bon jeu qui plus est. Entendez par là qu'on se plaît à y relever de nombreux défis et que le temps y passe à la vitesse de la lumière.

TECHNIQUE 80 INTERET 85

On peut s'arrimer à quatre bases spatiales et piloter une dizaine d'engins.



LES MEILLEURS JEUX CD-ROM CHEZ INTERDISCOUNT



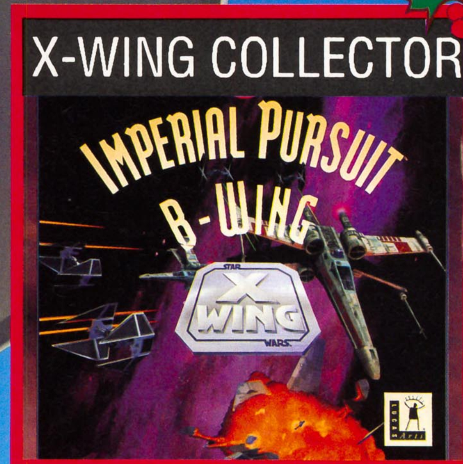












JEUX CD-ROM A PARTIR DE 99F

- Kick Off 2 : 99F
- Pirates : 99F
- F19 : 129F
- Dogfight : 149F
- F15 N3 : 149F
- F1 GRAND PRIX : 149F

ADRESSES DES MAGASINS SUR

3614 INTERDISCOUNT

Inter Discount Hi-Fi Video Photo Radio

AUJOURD'HUI LE MEILLEUR C'EST LE MOINS CHER



Quarantine

PC-CD Rom



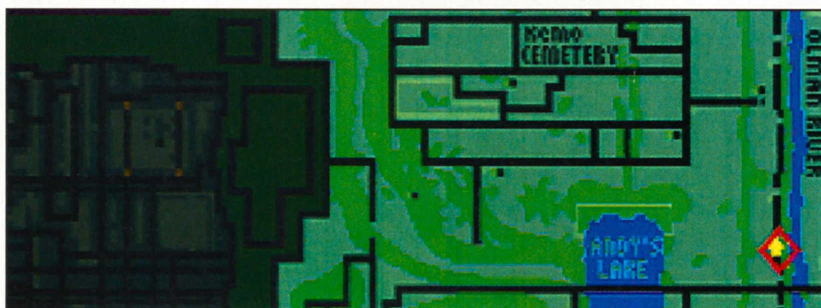
En voiture Simone !

Le métier de chauffeur de taxi n'est pas de tout repos dans le futur ! C'est ce que vous allez découvrir en jouant à Quarantine, mais vivrez-vous assez longtemps pour en témoigner ?

PINKY

REMARQUES

O joie, liesse et félicité, Quarantine est compatible avec l'ensemble volant/pédalier de chez Thrustmaster ! O rage, désespoir et vieillesse ennemie, il vous faudra également posséder la carte Thrustmaster (qui n'est pas livrée avec celui-ci) ; le logiciel n'utilise pas de routines de calibrage comme Indycar, par exemple, mais cherche la présence de ladite carte avant de valider le périphérique. Grrrr !!!!



Depuis que Doom s'est imposé comme l'un des plus grands succès de tous les temps, tous les éditeurs se sont acharnés à en réaliser trois clones à la minute, avec des fortunes diverses. À vrai dire, la grande majorité de ces déclinaisons demeurent inférieures à l'original, Rise of the Triad excepté, et ne constituent que de pâles alternatives au hit d'ID Software. Le plus étonnant dans l'histoire, c'est que si tout le monde s'est évertué à copier le moteur de Doom, il n'est venu à l'idée d'aucun des éditeurs de transposer l'action à l'intérieur d'un véhicule, alors que ce type de représentation tridimensionnelle colle parfaitement à la vision que peut avoir le chauffeur moyen. Rectification, cela n'était venu à l'idée de personne, mais ce fâcheux oubli est à présent réparé grâce à Gametek qui nous propose aujourd'hui Quarantine pour combler cette lacune.
Kemo City, la ville qui vous a vu naître, ressemble à s'y méprendre à toutes ces mégalopoles qui ont poussé outre-Atlantique. Industrialisé à l'extrême, ce haut lieu de l'industrie automobile a vu ce que les politiciens appellent les "écarts sociaux" se creuser dans d'importantes proportions, c'est-à-dire que la richesse la plus éhontée y côtoie la misère la plus noire. En un logique retour de bâton, la criminalité et l'insécurité y ont crû jusqu'à en faire l'une des villes les plus dangereuses de la côte est des États-Unis.

"Ich bin ein Berliner"

En 2029, un gigantesque trust du nom d'Omnicorp se déclare publiquement candidat au rachat de Kemo, convaincu de pouvoir régler sous peu ce fameux problème de criminalité qui entrave la bonne marche de l'économie.
En effet, l'année suivante, Omnicorp entreprend les premières mesures sous la forme du projet "Q", l'érection d'un gigantesque mur de dix mètres de haut et cinq de large autour de Kemo, prétendument à des fins de protection. Les malheureux habitants croient en majorité naïvement ce qu'on leur raconte et ne voient pas venir le danger, mais ils vont rapidement déchanter. En 2032, la construction du mur est achevée, et à la grande surprise de ces crétins de Kemosiens, l'unique issue bientôt scellée et les véritables intentions d'Omnicorp révélées au grand jour. Kemo, mise en quarantaine (eh!) pour une période indéfinie, est devenue une ville-prison où sont jetés les criminels endurcis des quatre coins des États-Unis. Onze ans plus tard, Omnicorp teste à leur insu, sur les habitants de Kemo, une nouvelle drogue du nom d'Hydergine 344 en l'introduisant en grande quantité dans les





réservoirs d'eau. En paralysant certains centres du cerveau humain, l'Hydergine 344 est supposée ôter toute pensée agressive chez celui qui l'ingurgite, supprimant ainsi définitivement l'insécurité. Hélas, il est un facteur qui a été sous-estimé par les savants d'Omnicorp : la concentration importante de l'eau kemosienne en bactéries et autres virus mineurs. Cette dernière déclenche une réaction en chaîne qui, loin d'adoucir les mœurs, transformerait l'Abbé Pierre en psychopathe assoiffé de sang en moins de cinq minutes ! C'est dans ce difficile contexte que vous, Drake Edgewater, chauffeur de taxi, allez évoluer.

Le salaire de la peur

Le but de Quarantine est donc pour vous de trouver un moyen de vous échapper de cet enfer, à côté duquel celui de Dante passe pour le Club Méditerranée. En effet, si aucune issue n'existe en surface, de nombreuses rumeurs font état d'un réseau routier souterrain construit en secret par Omnicorp qui permettrait de rallier l'extérieur. Le seul problème, c'est que l'accès dudit souterrain n'est autorisé qu'en donnant les mots de passe dans l'un des check-points automatisés installés par Omnicorp. Certains membres d'un réseau de résistance à la corporation les connaissent, mais il va d'abord vous falloir gagner leur confiance en accomplissant avec succès quelques opérations subversives. Au départ du jeu, vous ne disposez d'aucun contact et, puisqu'il faut bien vivre, allez sillonner les rues de la ville à bord de votre hovercar en quête de clients à convoyer. Toute simple qu'elle paraît, cette tâche est pourtant loin d'être de tout repos, car Kemo est pratiquement en état de guerre civile, arpentée nuit et jour par les habitants rendus fous furieux par l'Hydergine ou les membres de gangs motorisés. Pour faire son métier dans un tel contexte, le chauffeur de taxi moyen se voit dans l'obligation de s'armer jusqu'aux dents. Vous ne disposez au départ "que" d'une mitrailleuse installée sur votre véhicule, mais vous pourrez bientôt, grâce à l'argent gagné à la sueur de votre front, faire un tour dans l'un des nombreux et florissants magasins d'armes de Kemo afin de vous doter de la force de frappe d'un sous-marin nucléaire (voir encadré) !



L'animation fabuleusement rapide et fluide.
L'ambiance sonore très réussie.
L'hémoglobine déversée par hectolitres sur votre moniteur.



L'hémoglobine déversée par hectolitres sur votre moniteur.

Des activités légales, et d'autres... moins !

Alors que vous patrouillez dans les rues de la ville, vous verrez parfois, parmi les innombrables meurtriers en puissance qui arpentent la ville, un piéton qui agite le bras d'une manière caractéristique en vous hélant. Évitez de l'écraser ou de le truffer de plomb, car il s'agit d'un client tout prêt à remplir votre portefeuille à condition que vous le convoyiez au lieu de son choix. Attention cependant, les clients sont difficiles et ne vous accordent qu'un temps très court pour rallier votre destination, au terme duquel vous verrez le prix de la course décroître avec chaque seconde qui passe. Le genre de système de paiement dont rêvent tous les parisiens ! Il s'agit donc de connaître les quartiers sur le bout des doigts afin d'éviter de perdre un temps précieux au propre

tips

- POUR ÉLIMINER LES PIÉTONS ET MINES TERRESTRES, ÉVITEZ DE GASPILLER LES PRÉCIEUSES MUNITIONS DE VOS ARMES SPÉCIALES, LA MITRAILLEUSE SUFFIT AMPLEMENT.
- ÉVITEZ TANT QUE VOUS LE POUVEZ DE VOUS AVENTURER VERS LES MURS EXTÉRIEURS QUI ENTOURENT LES QUARTIERS, C'EST LÀ QUE LE DANGER EST LE PLUS IMPORTANT.



Quelques véhicules





Le fameux gang "Le Baron" (en français dans le texte) ne se déplace qu'en voiture de sport.

J'aimerais que l'on m'explique l'utilité d'un 4 X 4 monté sur coussin d'air !



Même si tout le monde roule en hovercar dans le futur, les motards n'ont pas disparu pour autant.







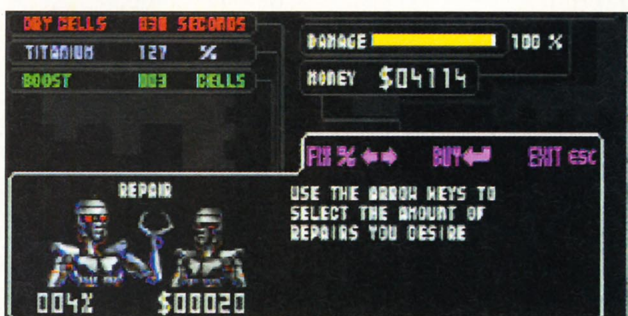










un responsable de ce mouvement révolutionnaire vous donnera le mot de passe vous permettant d'aller poursuivre l'holocauste dans un autre quartier de la ville.

comme au figuré. Au bout de quelques courses accomplies en un temps record, votre réputation ne tardera plus à s'établir et vous serez bientôt contacté pour effectuer des missions d'un genre un peu, disons, différent. C'est que la résistance de Kemo est très active et, d'attentats visant des objectifs précis en assassinats purs et simples de personnalités alliées à l'Omnicorp, elle a de nombreux projets pour vous ! Si vous parvenez à remplir un certain nombre de ces missions,

Une violence inouïe

Le scénario de Quarantine, d'une profondeur inhabituelle pour un jeu d'arcade, est largement soutenu par une ambiance très forte. Il y a une explication toute simple à cet état de fait : la réalisation du jeu est tout à fait excellente ! Les rues sales et sombres de Kemo sont très bien rendues, et l'on se croit très vite plongé au cœur de cette ville bourrée de mutants plus belliqueux les uns que les autres. D'un quartier à l'autre, les décors changent radicalement, ce qui évite au joueur de sombrer trop rapidement dans l'ennui suscité par la monotonie. Atmosphère encore renforcée par la bande sonore du jeu, faite d'un nombre important de digitalisations. Toutes les armes ont ainsi leurs propres bruitages, complétés par les cris d'agonie de vos victimes,



1 : L'écran de votre caméra vidéo braquée vers la banquette arrière retranscrit l'image de votre passager.
2 : Ce moniteur vous informe sur l'arme spéciale actuellement sélectionnée.
3 : Incroyable mais vrai, ce compas vous donne votre cap. C'est dingue!
4 : L'écho radar des véhicules à proximité immédiate.
5 : Ici, vous contrôlez à la fois l'état des dommages de votre hover-taxi et celui d'un éventuel blindage extérieur.
6 : Le tube lance-missiles.
7 : Ici sont indiqués le prix de la course ainsi que le temps qu'il vous reste pour parvenir à votre destination.
8 : Si vous disposez de charges Nitro, elles sont indiquées ici sous la forme de points lumineux.
9 : Votre fidèle scie circulaire ne craint qu'une chose : la panne d'essence.
10: Votre véhicule étant alimenté directement par le réseau routier, le hors-piste nécessite une batterie. C'est là que vous pouvez savoir combien il vous reste d'unités d'énergie.
11: Les munitions restantes pour votre mitrailleuse.
12 : Instrument très pratique, votre "Wayfinder" vous donne la direction de votre prochaine destination. Mais attention, il ne tient pas compte du réseau routier, c'est la direction à vol d'oiseau ! À vous de vous débrouiller avec la carte pour trouver l'itinéraire le plus rapide.





Vous reprendrez bien un missile thermo-nucléaire ?

1 : La mitrailleuse est la seule arme dont vous disposiez au début.
2 : Le "Punisher" est également une mitrailleuse, mais dont la cadence de tir et le calibre sont bien supérieurs.
3 : Le "Fire Belcher" propulse des bombes incendiaires.
4 : Quarantine n'aurait pas été complet sans son lot de missiles. Ceux-ci sont disponibles en version simple ou "tête chercheuse".
5 : Projetées de dessous votre véhicule, ces mines vont exploser juste sous celui de votre (futur-ex) adversaire.
6 : Mon arme préférée, la "roulette de dentiste pour mammouth".
7 : Le "Fission Boy" tire des boules d'énergie pure à une cadence record. Dégâts garantis !



ou leurs rires sardoniques lorsque ce sont eux qui font mouche, les appels ou sifflements sur votre passage de vos clients lorsqu'ils désirent être conduits quelque part, et bien d'autres encore... De plus, Quarantine comporte un système intelligent de gestion du volume sonore, c'est-à-dire qu'il diminue ou amplifie un bruitage donné selon la distance à laquelle vous vous trouvez de lui. Lorsque vous patrouillerez dans la ville, explosions et cris sauvages au loin vous donneront l'impression d'être chauffeur de taxi à Sarajevo ! Ambiance malsaine certes, mais ambiance tout de même. À ce propos, sachez que la version CD de Quarantine innove en permettant au joueur de retirer en cours de partie le CD-ROM du lecteur pour y placer un CD audio afin de choisir votre propre musique pour accompagner l'action. Sympa ! Mais ce qui surprend plus encore dans la réalisation de Quarantine, c'est la qualité de son animation. Les défilements du paysage autour de vous sont si rapides, que je vous déconseille de foncer plein gaz dans les rues de la ville si vous ne voulez pas vous retrouver emplafonné dans un mur à chaque virage. Pour peu que vous ayez acheté puis activé une injection de Nitro, l'animation devient alors carrément étourdissante, mille fois plus véloce que celle de Doom ! In-croy-able !
À l'arrivée, on peut donc dire que Quarantine est une belle réussite, mais il convient de vous adresser un avertissement avant que vous ne vous ruiez chez votre revendeur préféré. En effet, ce jeu est vraiment très loin de faire dans la dentelle, et comporte quelques scènes d'une violence confinant au sadisme. Lorsque vous écrasez un piéton, par exemple, des gerbes de sang viennent éclabousser votre pare-brise. Si votre véhicule est muni d'une scie circulaire à l'avant, vous aurez alors la joie ou le déplaisir, selon les cas, de le voir littéralement exploser sous vos yeux, le tout enrobé de cris atroces, naturellement. Bref, Quarantine est un jeu sale, violent, dénué de scrupules, et je doute fort qu'il recueille les suffrages de l'Office Catholique ! Certains verront dans tout cela une exploitation bassement lucrative des mœurs actuelles, d'autres simplement de l'humour de mauvais goût (mais au moins, ici, pas de croix gammées et autres slogans fascistes peints sur les murs). Protégez les abords de votre machine avec une bâche étanche.



Quarantine vs Doom & Consorts : Toujours plus loin dans la violence !

Comme bon nombre de jeux sortis ces temps-ci, Quarantine n'hésite pas à engluer abondamment votre moniteur d'hémoglobine. Voici quelques exemples des réjouissances qui vous attendent à chaque coin de rue
1: L'entrée du Zoo de Kemo est décorée avec un goût exquis.
2 : Si vous ne résistez pas à l'envie de faire un peu de hors-piste dans le parc, voici ce que vous trouverez au détour d'un arbre.
3 : Toujours dans le parc, décidément haut-lieu de la barbarie, vous pourrez ramasser ces quelques bibelots pour décorer vos étagères.
4: Le comble du gore est atteint lorsque vous utilisez votre scie circulaire contre un malheureux piéton. Pour un peu, on reculerait la tête de peur d'être aspergé !






GENRE : Plate-forme • EDITEUR : gametek • CONFIG : 4 Mo, 386 SX 25, 1joueur •

Un très bon jeu pour les fanatiques du jeu d'arcade...qui ont le cœur bien accroché8
TECHNIQUE 88 INTERET 78

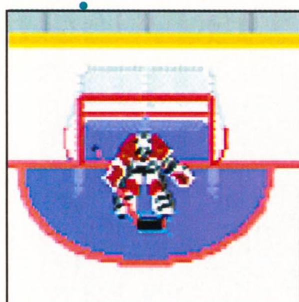


NHL 95

PC CD-ROM

J'ai le hockey... Qui râle ! *

Voici enfin la version CD du jeu d'Electronic Arts sorti il y a tout juste un an. Outre les améliorations classiques auxquelles on peut s'attendre sur un tel support, il y a deux équipes en plus. C'est intéressant, car avec une certaine organisation de votre part, par sauvegarde d'équipes interposée, vous pourrez jouer jusqu'à 26 joueurs !



Léo de Urlevan

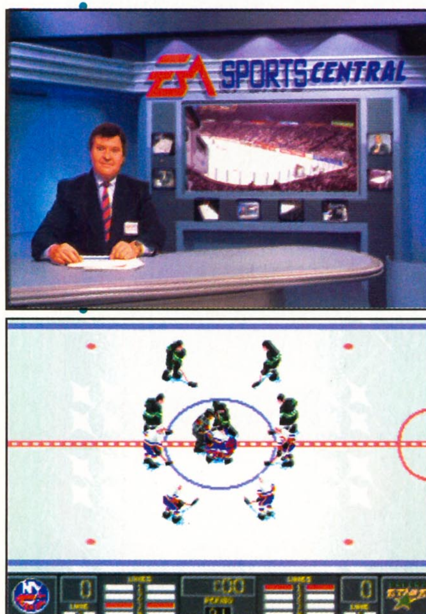
Rappelons aux ignorants la base des règles de Hockey : sur une patinoire, deux équipes de six joueurs. C'est un peu comme au foot : il faut mettre l'objet de tous les désirs – le palet, sorte de disque d'une quinzaine de centimètres de diamètre – dans les buts adverses. Ça ressemble à un jeu de bourrins et c'en est un. Enfin pas tout à fait, car la stratégie occupe une place très importante : en effet, vous devez échanger des joueurs avec les autres équipes de la ligue. Il vous faudra faire preuve de sagesse pour choisir judicieusement. Enfin, la dernière phrase est à prendre en compte juste pour cette partie du jeu, car la partie arcade est beaucoup moins fine : des molosses se rentrent dedans, se font tomber comme dans les vrais matchs de hockey sur glace.

O.K., c'est beau...

Le graphisme a été grandement amélioré en un an : la vue est aérienne, et on voit les reflets des lumières qui brillent dans la glace ; ça y était déjà pour la verson antérieure, mais là c'est vraiment exceptionnel, on a l'impression que le moniteur a de la glace derrière l'écran ! Les personnages sont un peu pixellisés, mais ce n'est pas trop grave quand on pense à la maniabilité de ceux-ci. Les séquences intermédiaires et images fixes sont très belles. Elles ont toutes un rapport avec ce sport, bien évidemment. En effet, cela aurait fait un peu juré avec le reste si les concepteurs avaient mis une image de De Gaulle ou la photo de "The Larch". Ça aurait fait désordre. Non, là on a droit à une patinoire, aux tronches de commentateurs sportifs, aux vestiaires où vous choisissez votre équipe en changeant de maillot. Les photos ont vraiment de la gueule. À chaque tiers-temps, on peut apprécier les journalistes sportifs y aller de leurs réflexions, en anglais comme dans tout le reste du jeu. On a droit à toutes les statistiques possibles et inimaginables sur le tiers-temps qui vient de se dérouler.

O.K., c'est complet.

Vous pouvez commencer à jouer tout simplement en faisant un match amical, même si l'amitié n'a rien à voir dans ce mode de jeu. Non, non, Georges, c'est pas de l'amour non plus. Mais le plus intéressant est quand même de jouer une saison complète. Bien entendu, vous choisissez une équipe parmi les 26 présentes. Il vous faut créer tout d'abord une ligue qui gardera dans ses données le nombre de joueurs et les caractéristiques des joueurs de hockey. Y seront aussi enregistrés les meilleurs moments des matchs, si vous avez pensé à garder certains ralentis. Vous pourrez également créer de nouveaux joueurs et les ajouter à la base de données du jeu. Il vous faudra définir une quinzaine de paramètres à votre joueur, tels : vitesse, agilité, poids, force de tir, si le joueur est gaucher ou droitier, etc. Pour le gardien, ces caractéristiques sont différentes. Selon le



Ceci est l'écran du menu général où vous gèrerez les sauvegardes de la ligue.

L'engagement.



Buuuut !

nombre de buts qu'ils ont mis dans un match ou encore la manière dont ils ont joué, ils prendront une certaine expérience qui renforcera sa technique pour les parties suivantes. Les meilleurs se retrouveront dans un des nombreux classements du jeu : par points (c'est en quelque sorte l'expérience du joueur), par buts (le premier de cette liste est celui qui a marqué le plus), par passes sur buts marqués (les joueurs de hockey de cette liste jouent d'une manière très collective). Il y a encore beaucoup d'autres paramètres un peu zarbis, inventions de journalistes sportifs en manque de conversation.
Lors de votre 26e match, si c'est vous qui avez le plus de points, vous remportez la Coupe. Mais vous pouvez aussi jouer par élimination.

O.K., c'est réaliste

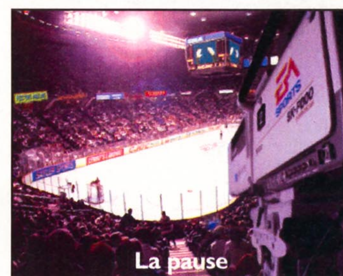
La prise en main se fait on ne peut plus rapidement. Pour peu que l'on ait un bon joystick, c'est vraiment l'éclate. C'est rapide, on cogne sur les mecs, ça défoule. On peut supprimer quelques règles déplaisantes comme les hors-jeux ou les pénalties. Ceci est d'ailleurs assez surprenant quand on sait que ce soft a été fait en collaboration étroite avec la ligue de hockey sur glace officielle. Mais c'est vraiment bien qu'ils aient pensé à ce genre d'option. L'intérêt n'en est qu'accru. Et puis cette foule de petits détails qui renforcent le réalisme. Déjà, l'ambiance sonore : à chaque début de partie, on a droit à l'hymne américain ou canadien. Quand j'ai mis en route la première partie, j'ai trouvé que la bande son était vraiment pourrie. En connaisseur, Casque noir me dit que c'était les orgues qui jouaient de cette façon dans les matchs de hockey. En effet, ce n'était pas une musique Midi ordinaire, mais bel et bien une orgue complètement naze qui jouait. De même, quand un joueur va en prison, ces instruments se remettent à pleurer. De temps à autre, le public s'extériorise et reprend le thème de "We will rock you" de Pierre et Marie Curie. Ou Mozart. Bon, sais plus... Quand le public se met à crier trop fort, un écran du style de ceux que l'on peut voir sur n'importe quel stade et qui donne les résultats, apparaît et donne un taux, le "fan-o-meter". Le public crie de plus en plus et la fenêtre se brise. On a l'impression que les gens sont plus énervés dans le public que sur la glace : certains montrent leur poing, d'autres se lèvent et crient. Heureusement que les simulations de football n'ont jamais poussé le réalisme aussi loin, sinon il faudrait faire une simulation de compagnie de CRS avec le jeu pour matraquer les éléments pertubateurs qui auraient lancé des fumigènes.



L'hymne national américain est joué avec un orgue plus vrai que nature.



Début de partie


La pause

Voici donc une très bonne réalisation comme Electronic Arts sait les faire. Espérons qu'ils réaliseront d'autres jeux de sport avec le même esprit, le même souci de réalisme.

TECHNIQUE ■ INTERET 80

EDITEUR : Electronic Arts • TEL : (16) 72.17.07.83 • NOTICE : VF, 1 ou 2 joueurs à l'écran, 26 dans la ligue, configuration minimale : 386 A 33 MHz et CD double vitesse recommandé.


We will rock you !

+ Les sons
La rapidité
Ça peut intéresser des personnes absolument attirées par ce genre de produit.

– Les persos un peu trop pixellisés.



En prison... ne touchez pas 20 000... Non, c'est un autre jeu ça.

* Les maquettistes et la majeure partie de la rédaction se désolidarisent totalement de ce jeu de mot pour le moins douteux.

LEMMINGS 3

PC & PC CD

Suite et fin ?







Après quelques années d'absence, voilà que les Lemmings reviennent en force pour de nouvelles aventures. Un concept légèrement remanié, des animations rigolotes, ce troisième volet des gnômes bleus à la chevelure verte n'est pas dénué d'intérêt, mais on reste très loin de l'effet magique produit par le premier épisode.

REMARQUES

De futures scenarii disk sont d'ores et déjà prévus sous la forme de nouvelles tribus.

LORD CASQUE NOIR

Si vous suivez le monde de la micro-informatique ludique depuis plusieurs années, vous avez inévitablement eu droit aux années Lemmings. Le premier épisode de ce qui sera l'une des plus grosses réussites en matière de vente, avait fait l'effet d'une bombe à l'époque de sa sortie. Le concept novateur et la réalisation rigolote de ce jeu pourtant simple, avaient su conquérir l'ensemble des utilisateurs de micro-ordinateurs. De plus, sa transposition sur la totalité des machines disponibles permit à tout un chacun de sauver à leur tour ces êtres étranges et attachants. Le CD-I est à ce titre la dernière machine ayant profité d'une telle adaptation. Fort du succès remporté par son jeu, Psygnosis nous concocte par la suite deux scenarii disks comprenant de nouveaux tableaux, puis une suite réellement nouvelle très justement nommée : Lemmings 2. Hélas, la complexité et la logique hasardeuse de cette suite n'emballent pas le public. Les auteurs récidivent aujourd'hui avec ce troisième volet mi-figue, mi-raisin.

Let's go !

Sauver in-extremis par vos soins, les Lemmings parviennent à échapper à leur planète en cours de destruction. Amassés dans une sorte d'Arche de Noë construit à la va-vite, les survivants s'envolent dans les airs à la recherche d'une nouvelle terre d'accueil. Le voyage est long... très long, à tel point que je me demande si je ne vais pas terminer ce test dans le prochain numéro de Joy. Ah non, voilà, ils viennent enfin de localiser un nouvel archipel constitué de trois îles. Afin d'augmenter leurs chances de survie, nos Lemmings rescapés décident de se séparer en trois groupes et de fonder trois colonies de vingt Lemmings. Chacune d'entre elles devra survivre en déjouant, niveau après niveau, les pièges que lui tendront la nature et les rares habitants des alentours. Il n'existe toutefois pas de nombre minimum de Lemmings à sauver, si ce n'est que vous ne récupérerez au tableau suivant que la quantité de Lemmings sauvés précédemment. C'est-à-dire que vous devrez disposer d'au moins deux Lemmings à la fin du 30e niveau, et ce pour chacune des trois tribus. Autre nouveauté, vous ne disposez plus de que de cinq fonctions par Lemmings : marcher, sauter, bloquer, lâcher et utiliser. Alors c'est encore plus simple qu'avant ? Pas vraiment ! Nos petits nains peuvent maintenant ramasser des objets qu'ils doivent utiliser à bon escient, et devinez qui est-ce qui va leur donner l'ordre de le faire ? C'est vous, bien entendu. Chaque Lemming peut ramasser un objet sachant qu'il en existe de deux types : les objets d'utilisation automatisée (comme les parapluies qui se déclenchent automatiquement pendant la chute ou les bouées qui entrent en action dès que le Lemming tombe à l'eau), et ceux au maniement manuel. Le problème, c'est que vous ne disposez tout au plus que de deux ou trois objets pour la horde entière, d'où la notion de casse-tête. C'est d'ailleurs là que se situe la différence fondamentale avec les deux jeux précédents. Vous devez ici faire preuve d'une véritable



On aurait aimé des décors en SVGA pendant le jeu.

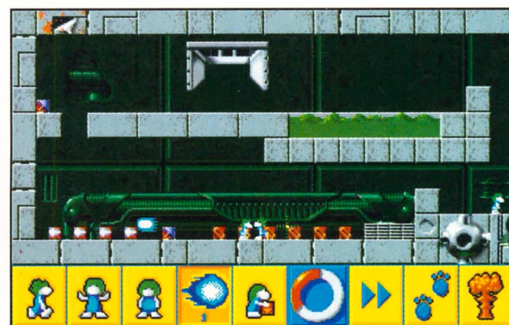




L'Arche permet de sélectionner l'une des îles sur laquelle on désire jouer.



Force est de constater que nos petits Lemmings sont de moins en moins nombreux au fil des tableaux.



Tel Dragon Ball Z, ce Lemming, lance une grosse boule de feu... Enfin, grosspour lui !

tips

- Vous pouvez tricher en éditant une sauvegarde. Pour cela, terminez le premier tableau de chaque tribu sans perdre de Lemmings et sauvez la partie.
- Chargez ensuite le fichier de sauvegarde dans un éditeur de secteur. Chaque début de niveau est représenté par un "14" (en hexa, équivalent aux 20 Lemmings sauvés dans le premier tableau) suivi de 29 "00" représentant les 29 autres niveaux. En remplaçant par exemple les dix premiers zéros suivant le premier "14" par des 14 (toujours en hexa), vous vous retrouverez au dixieme niveau avec 20 Lemmings encore vivants.

réflexion, faute de quoi vous perdrez rapidement votre réserve de nains pour le moins débiles. Un objet mal utilisé, et hop, c'est la mort assurée. De même, vous devrez dans certains cas envoyer des outils à des Lemmings se trouvant sur la plate-forme du dessous, en leur lâchant la marchandise du bord de la plate-forme où vous vous trouvez, ou bien aller délivrer des Lemmings sortis trop tôt de la montgolfière et capturés par les habitants de l'île.
Dans la série d'objets disponibles, on retrouve des caisses de briques servant à construire des escaliers ou des murs, des boules de feu, des ventouses permettant de grimper aux murs ou au plafond, des bombes, des grenades et des pelles. À la différence des deux premiers épisodes, chaque caisse ne contient qu'un nombre limité d'objets. Si une caisse contient huit briques, alors vous ne pourrez construire un escalier ou un pont constitué que de huit briques, pas plus. Cela signifie que si vous devez traverser une crevasse de huit unités de large et que vous entamez la construction un groupe de pixels trop tôt, vous n'avez plus qu'à vous suicider. Tout doit ainsi être réfléchi au pixel près, ou presque, ce qui n'est pas toujours des plus agréable. De même, si un Lemmings portant un outil se trouve derrière l'un de ses collègues, vous ne pourrez pas lui cliquer dessus puisqu'il est caché. Seule solution, déclencher une série de sauts jusqu'à ce que le Lemming au premier plan soit en décalage avec le second. Hélas, cela arrive trop souvent et c'est extrêmement agaçant. Il faut donc à tout moment faire preuve de rapidité, de précision et de patiente.

Un nouveau jeu ? Pas vraiment !

Si les Lemmings ont quelque peu grossi depuis leur dernière apparition, leur démarche est encore plus rigolote qu'auparavant et ils adaptent leur style à leur environnement. Par exemple, la tribu tombée sur l'île égyptienne marche de face comme sur les dessins de cette époque. Le second groupe agit dans l'ombre et avance avec un pas de velours. Cela ne les empêche pas de se faire gauler tout pareil par les pièges que les indigènes leur ont tendus. Enfin, la troisième peuplade reste relativement similaire à ceux que l'on connaît, c'est-à-dire très classique. L'avantage de ce système de tribu réside dans le fait que l'on peut choisir indifféremment l'une des trois à n'importe quel moment, ce qui permet d'égayer un peu le jeu. Côté graphisme, c'est assez fourni avec des décors en 256 couleurs et des tableaux qui s'étendent aussi bien en largeur qu'en hauteur (à noter également la possibilité d'obtenir les écrans intermédiaires en SVGA, mais hélas pas ceux du jeu lui-même). De petites animations viennent enjoliver le tout. La bande son n'est pas en reste avec les incontournables "Let's go", "Oh no" de ces chères têtes bleues et quelques bruitages de qualité. La musique reste quant à elle très classique, avec toutefois quelque morceaux de techno assez sympa. Malgré ce nouveau concept, je dois vous avouer ne pas avoir été super emballé par ce troisième volet de la série. Certes, Lemmings reste un très bon logiciel, mais il faut se rendre à l'évidence : ce style de produit cloné à maintes reprises a perdu pas mal d'intérêt et l'on ne s'attèle pas à la tâche avec la même motivation qu'il y a sept ans. Les problèmes liés au maniement (précision, lemmings caché derrière un autre...) rendent les choses difficiles, et l'on bute plus facilement sur le maniement dans certains cas très délicats plus que sur la résolution du casse-tête du tableau lui-même. De plus, même si le concept a été modifié, Lemmings 3 reste un jeu trop proche des épisodes précédents et n'apporte au final rien de bien original. Enfin, restent ceux qui ne connaissent pas encore ce style de produit et qui devraient s'en donner à cœur joie.

EDITEUR : PSYGNOSIS • NOTICE : VF, 1 joueur, configuration minimum : 386 SX + 2 Mo de Ram, prévue sur : A500, Mac, 3DO

Un très bon jeu, mais qui a perdu de son punch, et ce malgré les nouveautés qu'apporte cette édition.

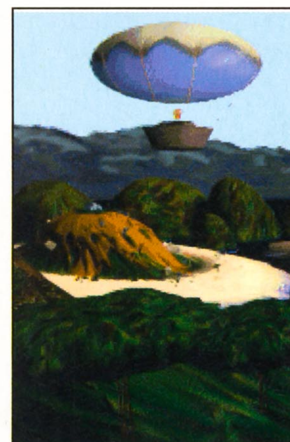
TECHNIQUE 60 INTERET 82



Le système de tribus
L'animation des sprites
Les sons.



Le Lemming qui en cache un autre
La difficulté vient plus du maniement que de la résolution du "casse-tête" lui même.



Les tableaux sont aussi bien en largeur qu'en hauteur.

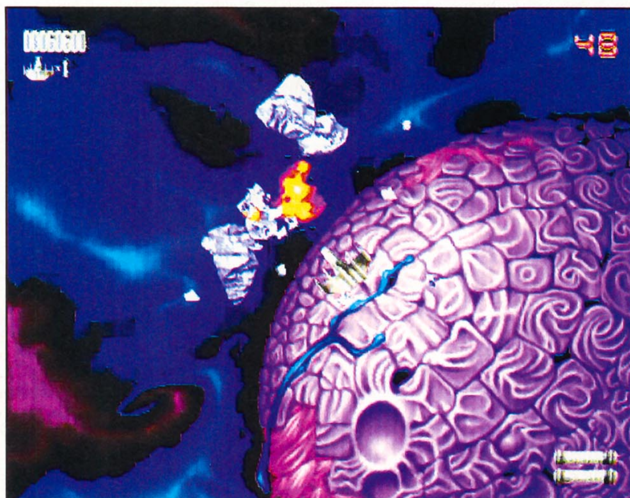


Super Stardust

AMIGA

Le plus bel astéroïde jamais réalisé !


Les tunnels ont eux aussi leurs boss, comme ce bombardier que vous tentez de rattraper.


Alors voilà, c'est comme Asteroïds, mais avec des objets pré-calculés-en-ray-tracing-de-la-mort. Simple, mais efficace !

Premier logiciel à venir consacrer l'union entre l'équipe de développement de Bloodhouse et l'éditeur Team 17, Super Stardust est un jeu d'arcade comme on aimerait en voir plus souvent sur A1200 !

PINKY

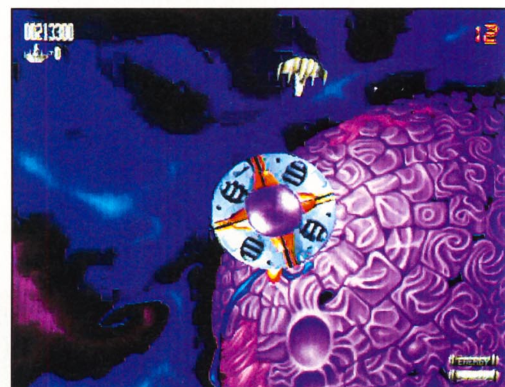
Y a pas à dire, cela fait toujours plaisir de voir des programmeurs qui, loin de laisser choir l'Amiga, continuent encore et toujours à alimenter les possesseurs de bécanes Commodore en softs dédiés. Mais quand en plus, il s'agit de développeurs possédant sur le bout des doigts les moindres ressources de l'Amiga comme il semble que ce soit le cas pour Bloodhouse, le bonheur est complet ! Quelques mois après la sortie de Stardust sur Amiga, voici venir la version améliorée de ce shoot'em up pour A1200 et A4000.

Les légendes ne vieillissent jamais...

Pour ceux d'entre vous qui ne connaissent pas encore Stardust, il convient de rappeler qu'il s'agit d'une illustration de plus du proverbe selon lequel "c'est dans les vieilles marmites qu'on fait les meilleures soupes". La marmite ici n'est autre que le célébrissime jeu d'arcade Asteroïds dont se sont fortement inspirés les concepteurs de Super Stardust. À l'instar de ce vieux succès, vous contrôlez un vaisseau perdu dans l'espace au beau milieu de champs d'astéroïdes à la dérive. Lorsque l'un des sprites (vaisseau ou rocher) sort de l'écran par une extrémité, il y revient par l'autre côté. Chaque astéroïde que vous détruisez se scinde en deux rocs plus petits, qui eux-mêmes se divisent à leur tour jusqu'à ce que l'écran se retrouve surchargé de minuscules projectiles mortels. Votre vaisseau, lui, se meut avec beaucoup d'inertie, et le seul moyen de l'arrêter lorsqu'il est lancé, est de le tourner dans le sens inverse de celui qu'il a pris, selon le bon vieux principe des rétro-fusées.

...Surtout lorsqu'elles sont réactualisées !

Maintenant que nous avons vu les inamovibles principes de base, voyons un peu ce qu'apporte Super Stardust au genre, car fatalement, le jeu a beaucoup évolué depuis toutes ces années. Tout d'abord, en dehors des classiques astéroïdes, le soft mettra en travers de votre chemin d'innombrables vaisseaux de guerre ennemis. Ces derniers sont bien souvent remarquablement armés et dangereux et vous poseront bien des problèmes. Mais pour les affronter, vous pouvez vous aussi vous équiper d'armes conséquentes en ramassant les bonus alentour. Parfois, vous verrez même passer un vaisseau transporteur d'armes. Ne le loupez pas, il laisse échapper en explosant un "indice" qui vous permettra de fabriquer, une fois que vous en aurez accumulé suffisamment, une super-arme. Chaque monde de Stardust (il y en a cinq au total) est composé de six tableaux différents de difficulté croissante. Si vous parvenez au terme du sixième, vous aurez alors la joie d'affronter le boss de fin, plus retors que les autres. Entre deux mondes, des séquences intermédiaires ou vous évoluez en 3D dans un couloir viennent apporter une agréable variété à l'action. Sur le plan de la réalisation, on ne peut pas dire que Bloodhouse ait raté son coup. Vous pouvez en juger sur les photos d'écrans, les décors ont été intégralement refaits en 256 couleurs pour l'occasion, et tous les vaisseaux ont été recalculés et ombrés (les sprites de SS sont réalisés en ray-tracing) pour tirer parti de la palette AGA. Le résul-

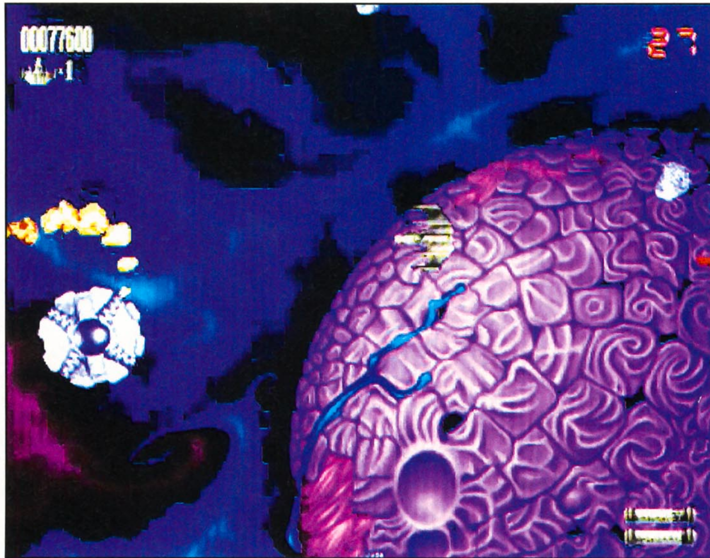

Au terme de chaque monde, un traditionnel boss de fin vous attend, bien décidé à vous faire la peau.



Le graphime, superbe. L'animation, ébouriffante. La bande sonore, elle aussi d'excellente qualité.



À force de casser des cailloux, on finit par avoir l'impression d'être un bagnard !





Les phases 3D aussi belles que leurs homologues 2D, mais elles ont de surcroît l'avantage de bénéficier d'une animation supersonique.

tat n'est rien de moins que l'un des plus beaux jeux d'arcade jamais sortis sur A1200. Si l'animation n'est certes pas très sollicitée par les phases 2D (il n'y a aucun scrolling), il en va tout autrement des phases de tunnel où éclate toute la classe des programmeurs de Bloodhouse. Malgré le nombre de couleurs utilisées et la taille des sprites, votre vaisseau se faufile entre astéroïdes et mines à une vitesse stupéfiante. Pour compléter le tableau, Team 17 annonce une bande sonore jouée sur huit voies (quatre pour les musiques, excellentes, et quatre pour les bruitages) en simultané !

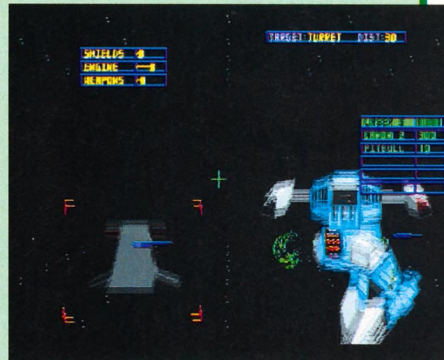
Cependant, si l'on ne peut que tirer notre chapeau aux auteurs de Super Stardust pour leur maîtrise des routines d'animation, nous exprimons en revanche quelques réserves sur l'intérêt du soft à long terme. En effet, malgré les exploits techniques, cela demeure de l'Asteroïds, et un joueur exigeant se lassera peut être un peu rapidement de casser du rocher. Super Stardust est donc un jeu à réserver aux fanatiques d'action avant tout.

STANDARD : A1200 • ÉDITEUR : Team 17 • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft • TÉLÉPHONE : (1) 53.68.10.10 • NOTICE : VF

Recommandé à tous les fans d'arcade, mais déconseillé aux aventuriers de tous poils, Super Stardust a en tout cas le mérite d'être techniquement parfait.

TECHNIQUE 90

INTERET 72



Battledrome

PC

Zéro pointé

Léo de Urlevan

Battledrome est un jeu. C'est ce que l'on veut nous faire croire. Quand tester un jeu devient un travail comme un autre, c'est vraiment qu'il n'a plus qu'à se terrer dans le domaine public. Bon, ça se passe dans le futur; vous êtes une sorte de robot guerrier armé. En face de vous, des robots et boum et boum et boum et boum et boum et boum et boum et boum ! Vous mourrez ou il meurt. Il existe une gestion de personnages. Et alors ! Faudrait encore que ce soit jouable. C'est saccadé, laid, ça bugge. En revanche, la documentation explique qu'il est possible de construire ses robots, de les équiper correctement, de faire de superbes parties. Ah, bon ! Elle ne dit pas si cela devient plus rapide à un moment ou quoi. Ça peut faire rire ce genre de test, mais la petite pub livrée avec la version Beta nous annonce le prix du soft : £ 39,99. Autrement dit, 320 balles. À l'approche des fêtes de Noël, papy et mamy voudront sans doute faire plaisir à leur petit-fils. Ils vont se dire qu'un jeu lui ferait plaisir. Si une publicité un peu tape-à-l'œil frappe la conscience des grands parents, il n'y a qu'un pas pour qu'ils l'achètent. Et tout ce bel argent ira dans les poches du revendeur (un petit peu) et dans celles de Dynamix (pas mal). Et qui passera un bon Noël ? Certainement pas le fiston.

ÉDITEUR : Dynamix • DISTRIBUTEUR : Coktel Vision • TELEPHONE : (1) 46.01.46.00. • NOTICE : VF , 2 joueurs par modem, config. : 386 DX 33, dispo sur PC.

Ne dramatisons pas, il y a une option intéressante : elle s'appelle "exit to dos".

TECHNIQUE 20 INTERET 20

Zeppelin, giants of the sky

PC CD-ROM

Zeppelin de sous

Dès que l'on a ce produit entre les mains, on se demande un peu dans quel genre il faut le classer. Simulateur de vol (pour les gens calmes !), jeu d'arcade zen, éducatif ? Que nenni ! C'est une gestion fiancière. Et quand c'est fait par Microprose, ça ne gâche rien.

Léo de Urlevan





. Le côté historique
. La progression régulière

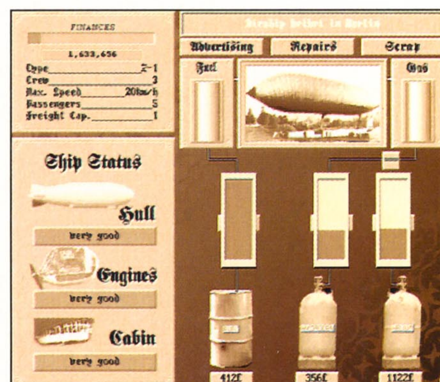


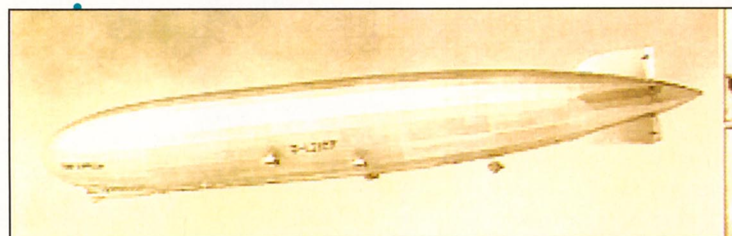
. Graphismes tristounets
. Musiques pas exceptionnelles.

tips

Pas de précipitation, vous avez quarante ans pour vous faire une solide réputation.
Ne vous endettez pas !

L'histoire – ou plutôt devrais-je écrire l'Histoire – commence en 1901. Vous possédez un zeppelin, vous savez, ces grands ballons dirigeables gonflés à l'hélium. Et vous allez essayer de le rentabiliser en faisant voyager des personnes et en trimbalant des marchandises. Bien entendu, vous aurez des frais et il faut penser à l'avenir: il faut s'agrandir, s'améliorer, construire d'autres engins de ce type plus modernes, et par conséquent plus fiables. Car au début de la partie, avec votre premier appareil, mieux vaut ne pas tomber sur une tempête. Sinon, c'est le crash assuré. Évidemment, dans ces conditions, les gens ont moins confiance en votre société. Ce n'est pas irrécupérable, mais mieux vaut rebrousser chemin. Car un dirigeable qui tombe, ça fait un sacré trou dans les finances ! En fait, cette entreprise est comme un troupeau. Pour qu'il soit productif, il faut le nourrir au gaz et à l'hélium. De la même manière qu'un troupeau de vaches se nourrit d'herbe, qui, après un passage dans le corps de l'animal et quelques réactions chimiques compliquées, donne du lait. Donc voilà où je voulais en venir : si vous trayez correctement votre dirigeable, il vous donnera du lait d'zeppelin. Mais revenons à nos moutons ! Votre écran de jeu se divise en deux grandes parties : la carte du monde où plusieurs villes sont signalées par un petit point, et un menu d'actions où vous pourrez gérer le bon fonctionnement de l'entreprise. Ne soyez pas trop gourmand dès le départ. Il ne faut pas oser plein de manœuvres qui vous mettront sur la paille. En revanche, n'hésitez pas à mettre de la publicité sur votre engin ; l'ancêtre de Good Year, quoi ! Contentez-vous de rester en Europe, même si les Américains vous proposent de vous racheter vos appareils. Puis quand vos techniciens auront mis au point un matériel plus solide pour la construction,vous pourrez aller un peu plus loin. Mais n'allez pas trop vite là-dessus non plus, car les techniciens coûtent cher. De même que les travailleurs qui construisent vos futurs ballons. Bien entendu, vous pourrez faire des emprunts afin de donner un petit coup de pouce à votre entreprise. Malheureusement, ces prêts ne sont pas gratuits. Mais plus vous les remboursez rapidement, moins les intérêts son gros. Ça semble assez logique. Dans ce jeu, il vous faudra progresser très lentement si vous voulez arriver à vos fins. Le graphisme est assez spécial, car il fait vraiment penser aux photographies de l'époque, mais il n'est vraiment pas agréable. Quant à la musique, elle est très répétitive. La fin de ce jeu ne sera de toute manière pas en votre faveur.



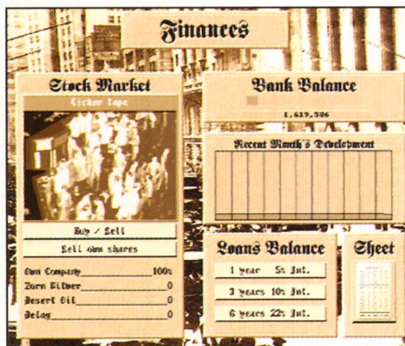


London Telegraph

1900 Edition The Year in View — English Edition — price 2d

Wright Brothers Attempt Flight

North Carolina USA: The Wright Brothers have made their first test flights with their home-built glider. Further tests are to follow shortly.





À tous les coups, on perd

Le jeu commence donc en janvier 1901 et se termine en 1940 par la destruction des hangars de Frankfort. Il faut que vous ayez construit votre empire aérien avant. Une option permet de sélectionner le contexte historique. Il peut y en avoir ou pas. Si vous avez choisi "oui", des phrases passent sans cesse au bas de l'écran, vous rappelant que la reine d'Angleterre est morte cette journée, qu'il y a eu un tremblement de terre à San Francisco, que Linberg a effectué le premier la traversée de l'Atlantique sur son avion. C'est très agréable de recevoir un petit cours d'histoire pendant que l'on joue. La documentation est très explicite aussi sur la grande aventure des zeppelins. La doc est en anglais, malheureusement. Mais cela fait toujours plaisir qu'un éditeur rajoute des choses de ce genre dans une doc. Bref, tout est sérieux dans ce soft : pas de fioritures. D'ailleurs, on sent bien que le documentaliste connaît son sujet. Tous les faits marquants du début de notre siècle, jusque 1940, y sont scrupuleusement enregistrés. Quant à la documentation technique sur ces appareils, elle a l'air vraiment sérieuse. Ben oui, je dis "a l'air" car honnêtement, je n'y connais rien en zeppelins !

EDITEUR : Microprose • DISTRIBUÉ PAR : Ubi Soft 1.48.18.50.00 • NOTICE : Anglais, 1 ou 2 joueurs

Permet de bénéficier d'une bonne leçon d'histoire. Pour ceux qui adorent les jeux de gestion, c'est le soft qui sort de l'ordinaire.

TECHNIQUE 55 — INTERET 82

RACHAT*- VENTE

DE VOS JEUX VIDEO ET CD-ROM PC DANS TOUS VOS MAGASINS GAME'S.

GOODIES - MANGA VIDEO - BD

*conditions: se renseigner auprès de votre magasin GAME'S



GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

AMIENS
Centre commercial
Halles du Beffroi
Tél : 22 91 73 33

CERGY 3
Centre commercial
Les 3 Fontaines
Tél : 30 75 95 42

ST QUENTIN YVELINES
Espace St-Quentin
Tél : 30 57 13 43

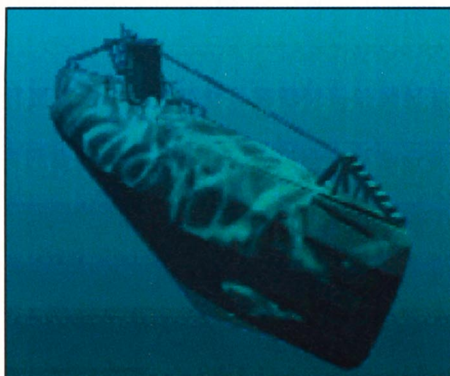
VAL-THOIRY GENEVE
Centre commercial
Tél : 50 20 86 06

CAGNES-SUR-MER
7, Boulevard Kennedy
Tél : 93 22 55 21

LILLE
Grand Place
Tél : 20 13 92 92

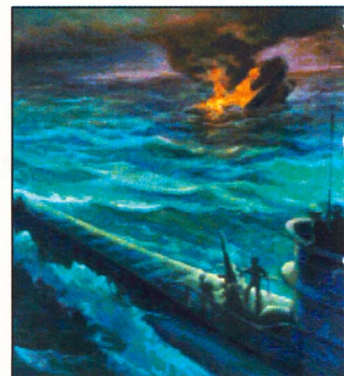
PARLY 2
Centre commercial
Tél : 39 55 19 20

VELIZY 2
Centre commercial
Tél : 34 65 18 81



Aces of the Deep

PC



Wait and sea !

SELECTION COMPAQ

Devenez à votre tour l'un des officiers allemands les plus redoutés de l'Atlantique en traquant vos proies du fond de la mer. À la fois prenant et bien réalisé, Ace of the Deep vous fait revivre les angoisses des équipages de U-Boot. Attente, silence et ruse deviendront vos alliés de tous les jours.



LORD CASQUE NOIR

REMARQUES

Nécessite 4 Mo de Ram. Disponible sur CD-Rom également.



L'animation des vagues
Les bruitages
Les missions
L'ambiance
Les raccourcis clavier



Une seule vue extérieure
Le design des tableaux de bord

Grâce à Aces of the Deep, vous allez pouvoir revivre la période tristement célèbre des U-Boot. Sournois, rapides et terriblement efficaces, ces sous-marins furent près de quatre années durant le pire cauchemar de la flotte alliée. À l'instar des plus grands amiraux, Dynamix vous invite à revivre quelques opérations historiques, comme l'attaque du porte-avions "Courageous" le 17 septembre, coulé en moins de 15 minutes par un seul sous-marin, des missions-fictions, ou bien la simulation d'un plan de carrière au sein de la BdU (Befehlshaber der U-Boot).

Un jeu très tactique

Quel que soit le cheminement choisi, la difficulté du jeu reste paramétrable à tous les niveaux afin de le rendre accessible à tous. Mais avant de plonger au cœur de l'action, examinons en détail les options qui vous sont offertes. Sachez tout d'abord que vous ne pourrez qu'endosser le rôle d'un Allemand. Si nos ennemis d'hier vous filent encore des boutons, alors rabattez-vous sur l'un des simulateurs concurrents. Ce serait fort dommage, soit dit en passant, car si la guerre est une chose détestable, il faut bien avouer qu'elle a des côtés fascinants. C'est d'autant plus vrai en ce qui concerne le monde des sous-marins où seule l'élaboration d'une stratégie précise est à même de permettre à votre mission d'aboutir. Et justement, c'est cet aspect tactique qui fait de Aces of the Deep un soft si prenant.



Pour bien prendre en main le commandemant de votre engin, le manuel comporte un tutorial vous invitant à torpiller un petit convoi de bateaux marchands. En tant que commandant, vous donnez les ordres indispensables à la bonne conduite du submersible, mais sans jamais quitter votre poste. C'est-à-dire que si un avion approche et que vous vous trouvez en surface, vous pouvez demander au mitrailleur de s'occuper de l'aéronef, mais en aucun cas vous ne pourrez prendre la mitrailleuse en main pour le faire vous-même. On vous laisse en revanche le soin de torpiller les bateaux, de tracer votre route et de vous rendre sur le pont, histoire de jeter quelques coups d'œil sur l'horizon.

Bien qu'il existe plusieurs sortes de U-Boat, rien, ou presque, ne les distingue à l'écran. Les tableaux de commandes sont les mêmes et seul diffère le nombre de torpilles que l'on peut emporter, la vitesse de déplacement et la présence d'une mitrailleuse sur la tourelle.

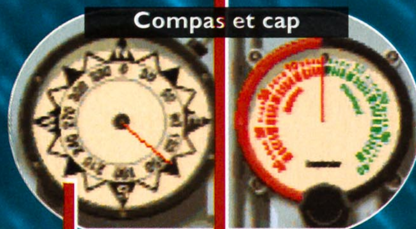
Dans la section "Single Mission", vous pouvez définir le type de U-Boat que vous désirez commander, mais aussi le genre de la mission, la force de l'ennemi, l'heure, la météo, et enfin la période de la guerre (les moyens déployés par l'ennemi pour vous détecter varient en effet selon la période dans laquelle vous vous trouvez). L'ordinateur vous place donc dans ces conditions, et c'est à vous de faire le reste. Dans le cas d'un "Combat historique", les données précédemment citées sont en revanche celles de l'époque. Enfin, dans un engagement total au sein de la BdU, vous vous verrez confier toutes sortes de missions (convoyage, patrouille, torpillage d'un vaisseau précis).

On peut accélérer le temps 4 096 fois !

Aces of the Deep comporte un panache des principales commandes présentes dans les U-Boat de cette période. On

LES DIX COMMANDEMENTS

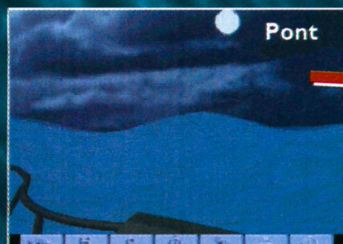

Télégraphe/Vitesse


Compas et cap

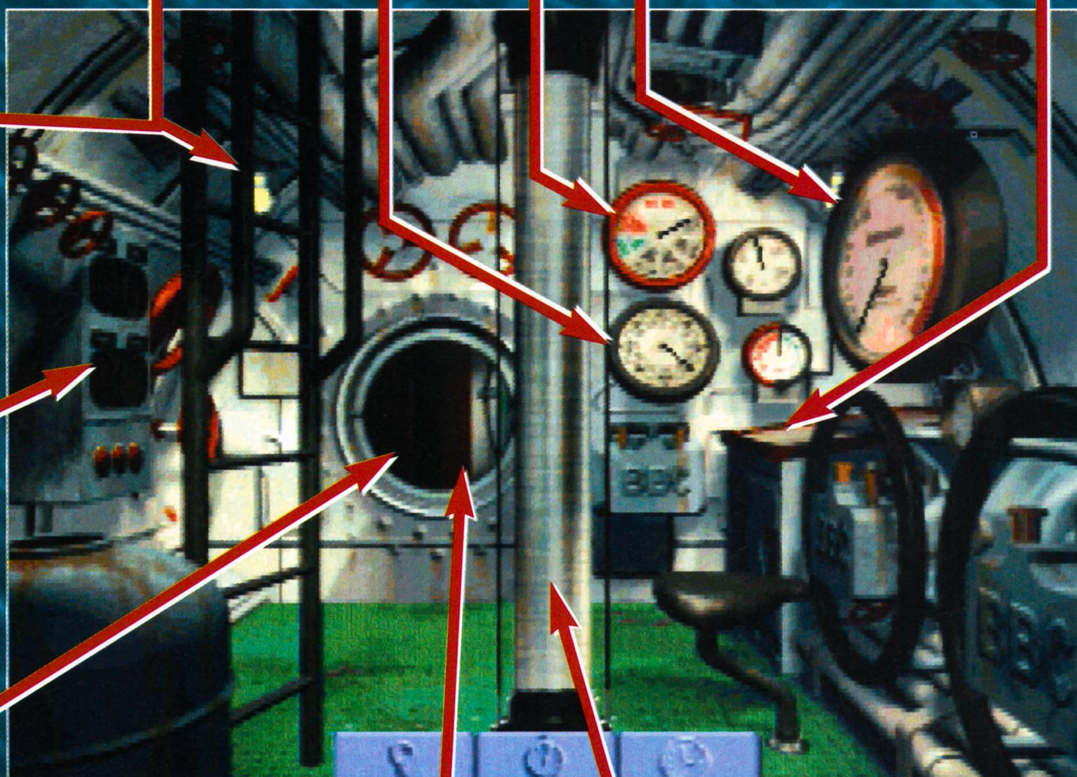

Contrôle de la plongée


Tables de cartographie


Jumelles


Pont

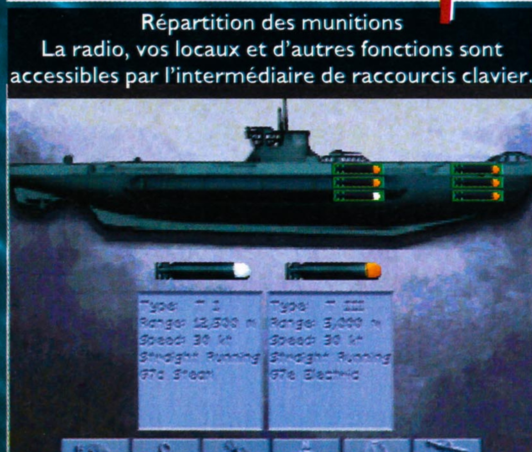

Récapitulatif des dommages



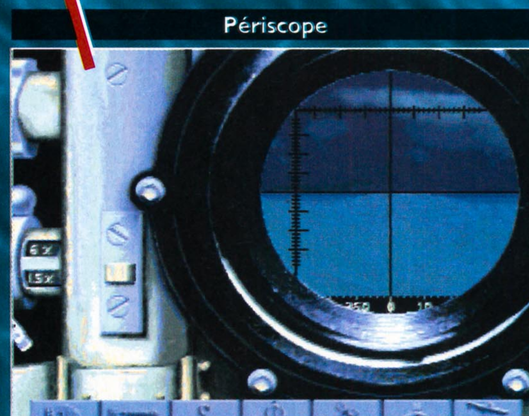


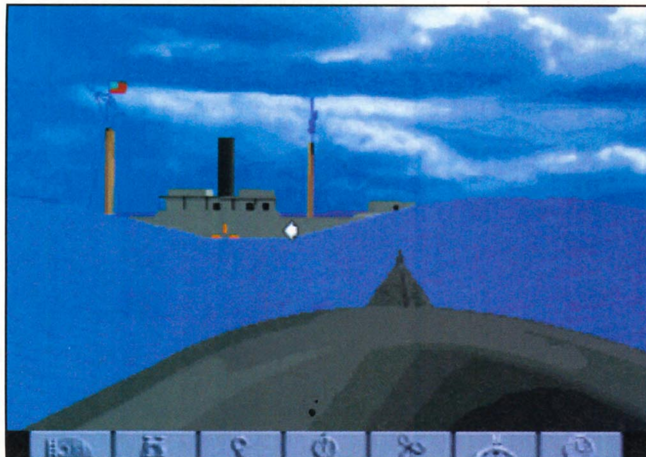
Contrôle
des tubes lance-torpilles

Répartition des munitions
La radio, vos locaux et d'autres fonctions sont accessibles par l'intermédiaire de raccourcis clavier.



Périscope





L'animation des vagues est stupéfiante.

A peine ais-je eu le temps de tester Aces of the Deep dans sa version disquette que déboule une version CD du produit. Les différences se situent essentiellement au niveau du manuel, dorénavant inclut sur le CD (en plus de la version papier) et ce en plusieurs langues dont le français. Vient ensuite toute une partie consacrée à l'interview d'anciens officiers de U-boat ainsi qu'un documentaire interactif sur la seconde guerre mondiale et les sous-marins. L'intro est également plus longue. Enfin, le jeu reste identique à lui-même.

peut plonger en catastrophe, couper la ventilation et certains appareils pour un silence total, écouter les moteurs des bateaux environnants, définir automatiquement le cap d'un tir, envoyer des messages radio... et même changer la musique d'ambiance pour l'équipage.La fonction permettant d'accélérer le temps propose, quant à elle, de le multiplier jusqu'à 4 096 fois ! Remarquez qu'il vaut mieux, car plus de 2 100 heures de navigation sont nécessaires pour rejoindre l'Atlantique Nord en partant de Brest. Pour l'anecdote, sachez que les Allemands allaient même jusqu'à remplir le réservoir d'eau douce en carburant, privant ainsi l'équipage de douches et autres servitudes essentielles. J'imagine même pas l'odeur là-dedans. On s'étonne après que les marins boivent. "Mais, soldat, vous déféquez dans la salle des machines... Heu, ben oui, chef ! Hips ! Je fais là où il reste de la place... Mon Dieu, mais vous êtes saoul marin ! Va donc vomir sur le pont, manant, et pendant que tu y es, mate l'eau et décris-nous ce convoi !" (désolé les gars, mais ça a été plus fort que moi) (NDLR : Quel U-Boot-en-train ce Cask Noir. "Caisson" se marre, ici. Excusez-moi !).





Au fur et à mesure que la guerre progresse, vous devrez faire face au perfectionnement de l'instrumentation alliée. Ainsi, les bateaux d'escorte vous repèreront plus facilement au sonar et les avions détecteront votre présence, même de nuit. En mode "expert", le cône émis par le sonar des bateaux n'apparaît même plus à l'écran, vous laissant dans l'angoisse des marins de l'époque. Si on vous repère, l'ennemi effectue plusieurs passages pour larguer des charges explosives. Tous les bruits que provoquent ces opérations sont bien entendu audibles. Si vous vous trouvez par exemple à proximité d'une épave en train de sombrer, vous entendrez le crissement de la taule s'enfonçant doucement dans les profondeurs abyssales.

Tellement réaliste qu'on a le mal de mer

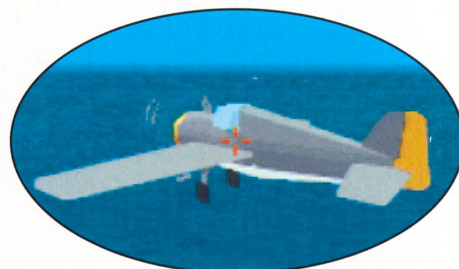
L'autre aspect du jeu concerne sa réalisation technique. Et c'est principalement sur ce point que Aces of the Deep engloutit largement tous ses concurrents. Jamais la représentation des vagues n'aura été aussi réussie. En surface, la houle balotte le U-Boot dans tous les sens, et il s'enfonce dans les creux comme le fait un voilier dans la tempête. C'est si réaliste que l'on finit par avoir le mal de mer. Les auteurs ont d'ailleurs inclus une option "océan calme" au cas où vous seriez sujet à ce genre de malaise. De même, les conditions météorologiques se répercutent-elles directement sur la couleur du ciel et sur la visibilité. De la nuit claire jusqu'au brouillard épais, tout est parfaitement émulé.

La représentation des bateaux n'est pas mal non plus. Entièrement retouchés avec des ombrages de Gouraud, on peut les apercevoir en train de chavirer ou de couler suite à une torpille bien placée. À noter qu'il existe une vue extérieure. En ce qui concerne les bruitages, ils sont excellents, tout comme les musiques de fond, surtout si vous êtes en General MIDI (ou GUS, AWE32 ou MT32). À l'instar de Great Naval Battles, ce dernier simulateur de Dynamix s'avère passionnant et relativement fidèle à l'histoire des U-Boat. Une manière sympathique d'en apprendre d'avantage sur ce monde du silence.

EDITEUR : Dynamix • DISTRIBUTEUR : Coktel • TELEPHONE : (1) 46.01.46.00 • NOTICE : VF, 1 joueur, configuration minimum : 386 DX, 4 Mo de Ram.

Les fans de simulations sous-marines trouvent enfin un programme à la hauteur de leurs ambitions. Stratégie, simulation, technique, tout y est, avec malgré tout quelques manques mais qui ne desservent en rien son intérêt.

TECHNIQUE 80 — INTERET 89



Une vue extérieure d'un aéronef de reconnaissance. Il renseigne l'ennemi sur votre position.

CHALLENGE

Silent Service II de Microprose :

Incroyable ! C'est fou ce que l'on peut être surpris par la qualité d'un jeu avec le temps. Intimement persuadé que Silent Service 2 devait être presque aussi bon que AotD, quel ne fut pas mon étonnement de constater la pauvreté du produit. Le merveilleux graphisme dont j'avais souvenir s'avère d'une simplicité extrême, la carte est moche comme tout, l'interface moyennement conviviale et les missions très classiques... Bref, c'est plus ça ! Son seul avantage réside dans le fait qu'il tourne parfaitement sur un 286.



Sea-Wolf de Electronic Arts :



Est-ce purement une question de goût ? Toujours est-il que Sea-Wolf ne m'a jamais emballé, ne serait-ce qu'à cause de son interface complètement bizarre. Ce simulateur censé reproduire le commandement d'un submersible futuriste, dispose d'options fort intéressantes. Hélas, c'est mal présenté et très peu jouable. À sa décharge : un sonar fabuleux (constituant le noyau du jeu), un appareillage dans l'ensemble complexe, et une carte en 3D. À part ça, c'est franchement pas terrible tant au niveau du graphisme qu'à celui des missions. Je le conseille uniquement à ceux qui ne jugent un simulateur que sur la richesse de son instrumentation.



Cyberwar

PC CD

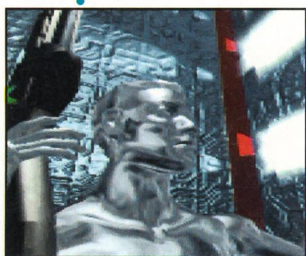
Le Cobaye aux corneilles



Composé de mini-jeux interactifs issus d'un monde en images de synthèse, cette suite de Lawnmower Man n'a ni queue ni tête.Ne reste qu'un jeu d'action à l'intérêt quelque peu limité, mais aux qualités graphiques indéniables.

LORD CASQUE NOIR





Pas moins de trois CD contiennent l'intégralité du jeu. Cela n'a finalement rien d'étonnant lorsque l'on sait que Cyberwar est constitué à la base de plus de deux heures d'images de synthèse, dont certaines sont directement issues du film "Lawnmower Man" (titré "Le Cobaye" en français).

Le principe est extrêmement simple. Vous assistez à une séquence vous amenant à un choix. Vous devez en cet instant décider d'un jeu interactif parmi les trois qui vous sont proposés à l'écran. Du choix de ce jeu dépend la route à emprunter. Si vous réussissez votre partie, vous vous retrouverez à un nouvel embranchement vous proposant à nouveau trois jeux interactifs. Ceux-ci peuvent être de deux types : réflexion ou action. L'un d'eux consiste, par exemple, à piloter un vaisseau et à prendre les bonnes directions dans un laps de temps le plus court possible.

Et c'est ainsi tout au long des trois CD. Chaque jeu est évidemment entrecoupé de scènes belles à mourir, mais sans qu'il y ait forcément un rapport d'une scène à une autre. On passe du coq à l'âne un peu trop facilement, et c'est cyberdéconcertant. Mais bon, qu'importe ! Il est bien entendu possible de sauver une partie sans toutefois dépasser deux sauvegardes par CD, limitation volontaire destinée à rallonger la durée de vie du produit.

Reste que la qualité du graphisme a été grandement améliorée par rapport à celle du logiciel précédent (256 couleurs au lieu de 32) et que la bande sonore est une véritable merveille.

+
La beauté des séquences
La musique est d'enfer

−
La durée de vie
Certains jeux sont d'un intérêt douteux

EDITEUR : SCI • DISTRIBUTEUR : Virgin • TÉLÉPHONE : (1) 53.68.10.10 • NOTICE : 1 joueur, 486 DX mini. Copro obligatoire pour les SX, prévu sur Mac

Un jeu superbe dans lequel l'utilisateur joue plus le rôle de spectateur que celui d'acteur. Dommage.

TECHNIQUE 75 INTERET 60





Total carnage

CD32

Amis poètes, bonjour !

FRERE OLIVE

La CD 32 mérite tout de même beaucoup mieux que des jeux comme Total Carnage. Pour que j'en dise du bien, il faudrait vraiment que je sois corrompu. En dehors du nom - Total Carnage, je vous demande un peu - emprunt de poésie, délicatesse et subtilité, le soft souffre de plusieurs désagréments majeurs. Glissons (zip) sur le scénario : l'affreux Général Akhboob, à la tête de son armée de mutants, a pris des otages qu'il faut aller délivrer, là-bas, au Kookistan. Le pigeon pour la mission, c'est vous qui avez acheté ce jeu. Alors on tire dans tous les sens (normal pour des pigeons), assailli par des hordes de mutants, la bave radioactive aux lèvres. On ramasse par terre de nouvelles armes, il faut faire attention aux mines... Comme vous pouvez en juger, c'est truffé d'innovations spectaculaires qui révolutionnent les jeux vidéo. Le Capitaine Carnage (!) est animé de façon grotesque. La jouabilité est désastreuse : pour résumer, ses évolutions ne suivent que d'assez loin les injonctions de votre manette. Pour couronner le tout, le graphisme est laid. Il n'y a pas de musique et les données sont compressées (sur CD !), ce qui augmente bien inutilement le temps de chargement. Voilà, c'était Total Carnage, nouveau "navet du mois". Eh ben, c'est pas grâce à ça que Commodore va redresser la tête...

Le jeu porte bien son nom : ce test est un vrai carnage.

TECHNIQUE 22 INTERET 26

STANDARD : CD 32 • EDITEUR : International Computer Entertainment • NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2

GUIDE

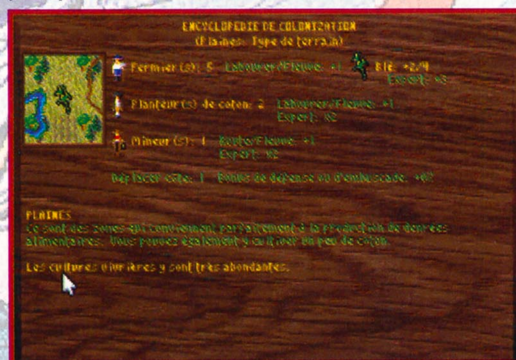
Colonization

Aide au jeu

Tout le principe de Colonization est le suivant : habilement doser les différentes priorités pour le développement de votre colonie, choisir quelles ressources et quels bâtiments produire, et dans quel ordre. À toutes ces questions, il n'existe pas de réponse standard. Compte tenu de votre situation spécifique, c'est à vous d'opter pour telle ou telle tactique, qui vous conduira à privilégier certains aspects au détriment d'autres. C'est toute la richesse d'un jeu qui fait la part belle à l'esprit d'anticipation et d'adaptation. Un jeu qui impose une gestion rigoureuse de tous ses paramètres. Bref, un jeu intelligent. Les attardés du bulbe peuvent donc tourner la page (voir s'il y a par hasard un article de Pinky derrière). Les lignes qui suivent sont destinées aux sévèrement-burnés-des-neurones. Quelques conseils de premier secours.

La première colonie

Le tout premier choix auquel vous êtes confronté est déjà primordial : il s'agit d'implanter votre ville-base, à partir de laquelle vous allez ensuite rayonner pour établir votre suprématie sur le nouveau continent. Son développement doit être rapide. Ce qui dépend de divers facteurs. L'emplacement est crucial. Au moment où vous enfoncez votre gros doigt boudiné - ou votre maigre doigt osseux, c'est selon - sur la touche b (build), la case où vous vous trouvez devient le centre-ville. Les banlieues seront les cases avoisinantes. Pour que ces dernières produisent, il faut y affecter des colons. Pas au centre, c'est la ruse ! Il produit tout seul. Quoi ? Tout dépend de la case sur laquelle il se dresse. Il faut donc se pencher très attentivement sur les cases terrain. Bien sûr, comme la préoccupation vitale est d'assurer aux colons de quoi se nourrir (sinon ils meurent : quelles mauviettes ces colons, pfff !), visez les plaines, optimales pour l'agriculture. Encore mieux : il existe des terrains à cultures vivrières, symbolisées par l'icône qui représente une plante en forme de crocodile vert et jaune (désolé, j'ai pas trouvé de meilleure comparaison).



Idem, puisque votre première colonie doit être un port (pour pouvoir le ravitailler de la métropole, banane !), placez-le à proximité d'un poisson (cases océan), ce qui garantira d'excellentes récoltes pour vos pêcheurs. Voilà pour le centre. Pour le reste, arrangez-vous pour que les cases adjacentes contiennent du bois (cases forêts), et du minerai (montagnes), matières premières indispensables à vos futures entreprises de travaux publics (Ah, devenir Bouygues à la place de Bouygues et offrir au monde "la minute hippique" sur TF1 !). Ce qui nous amène tout naturellement à l'ordre souhaitable de construction des bâtiments.

Le premier bâtiment

Votre premier chantier, ce sont les docks, qui vous permettront de mettre au travail des pêcheurs. Ils vous soulageront, pour un moment, de vos soucis nutritifs. En plus, à chaque fois que 200 tonnes de mange sont stockées dans vos entrepôts, un nouveau colon tout neuf (qu'il est mignon !) voit le jour. Et plus la population augmente, plus le rayon de votre colonie s'étend. C'est vous dire l'importance du facteur bouffe ! Voilà pourquoi il est très pertinent d'envoyer des pionniers labourer les cases où vos agricul' sont au travail. Une fois que vous avez lancé une construction, n'oubliez pas d'installer un menuisier qui fabrique les marteaux : sans marteaux, pas de bâtiments. Après les docks, que mettre en chantier ? On pourrait penser à une palissade, premier échelon de protection de la ville (avant fort et forteresse). Mais comme vous avez déjà un soldat, qu'au début vos seuls assaillants potentiels sont les Indiens et qu'ils sont plutôt bienveillants (méfiance tout-de-même), ça peut attendre. Lancez plutôt une menuiserie. Grâce à elle, votre colon produira les marteaux beaucoup plus vite, accélérant ainsi d'autant plus le rythme de vos constructions. Comme par exemple celle de la palissade, qui vient en numéro trois des priorités. Ensuite ? Tout dépend de vos choix stratégiques. Mais il est temps de penser aux brouzoufs.

Les premiers Brouzoufs

Jusqu'ici, vous avez eu tout intérêt à dépenser les pièces d'or dont vous êtes doté au commencement de la partie pour recruter les colons qui alimentent votre expansion. Mais vous assistez, dépité, à la baisse vertigineuse de vos capacités financières. Il faut réagir. Hélas, le Crédit Lyonnais n'existe pas dans Colonization. Plus que trois solutions pour se refaire : le commerce, l'exploration et... les Indiens. Si vous pouvez envoyer une unité à la découverte des terres inconnues, n'hésitez pas : les cases appelées "rumeurs de villes perdues" sont intéressantes à plus d'un titre. (On les reconnaît à l'icône représentant une monnaie ancienne). Vous pouvez y trouver un trésor gagner


3 cases à explorer. Abritent-elles des trésors ?



Vous avez trouvé un trésor dans une ville perdue; vous le rapatriez jusqu'à un port vers lequel se dirige le galion qui le ramènera à la métropole),

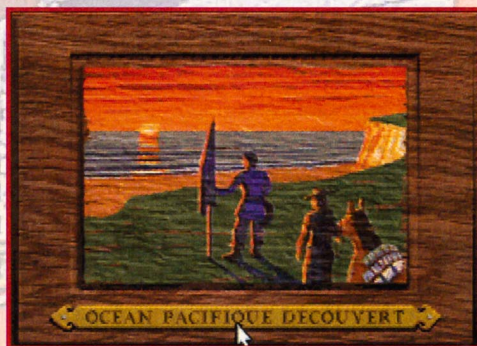
de nouvelles recrues pour votre colonie, mais aussi (aïe !) voir votre expédition s'évanouir en fumée. En ce qui concerne les villages indiens, après avoir exterminé sans pitié tous leurs habitants, vous aurez peut-être la surprise de trouver, là aussi, un trésor. Envoyez également des éclaireurs dans les tribus indigènes, et demandez à parler au chef. Bien souvent, il vous offre des présents en or, ou vous fait découvrir des cases de son territoire jusqu'alors plongées dans l'obscurité. Mais finalement, le plus sûr moyen de se constituer un capital, c'est le commerce avec la métropole. Les marchandises qui rapportent le plus sont celles qui incluent une valeur ajoutée. Si vous disposez de tabac, faites donc dans le cigare. Idem pour la canne à sucre et le rhum, les fourrures et les manteaux, ou encore le coton et l'étoffe. Si la ressource est abondante, bâtissez des unités de production permettant son exploitation industrielle. Exemple : pour les fourrures, vous démarrez avec une simple maison du marchand de fourrure pour aller jusqu'à l'usine de manteaux. Mais attention aux fluctuations des cours : si vous inondez la mère patrie d'une certaine marchandise, attendez-vous à voir son cours chuter de façon spectaculaire. L'idéal est de diversifier vos exportations. Comme ça, dès que vos bénéfices seront suffisamment confortables, vous pourrez vous offrir un deuxième bateau, bien utile quand vous avez plusieurs villes à approvisionner.

Les premières "Cloches de la Liberté"

À partir d'un certain stade de développement démographique, le pourcentage de colons favorables à l'Indépendance prend une importance majeure. En effet, si vous voulez faire passer une ville du stade de 9 à 10 habitants sans que les "Fils de la Liberté" représentent au moins 10 %, votre gouvernement est déclaré incompétent (ti'es corrompu, ou quoi ?), et tous les colons sont affligés d'une unité de pénalité dans leurs productions. Autant dire que, bientôt, tout le monde va crever la dalle dans votre petit paradis. Prévoyez donc, avant de franchir ce seuil de population, de placer des colons dans la mairie, pour produire des "Cloches de la Liberté" qui multiplieront les partisans de l'Indépendance. Tout au long du jeu, la puissance des "Fils de la Liberté" est du reste essentielle : déjà, les soldats se battent mieux. En outre, à partir de 50 %, un bonus d'une unité produite supplémentaire est accordé à chacun des colons de la ville. Voilà pourquoi vous devez ponctuer votre croissance de constructions telles qu'une presse et un journal. Je sais, je vous en demande beaucoup, mais si vous pouviez aussi mettre une église, ça rameuterait dans votre colonie des immigrés que vous exploiterez ensuite à loisir...

Les premiers pères fondateurs

Tout au long de la partie, on vous demande de faire élire au "Congrès continental" des grands hommes (vous avez le choix entre différents noms de personnages réels) qui deviennent les pères fondateurs de votre colonie. Une fois élus (plus vous générez de "Cloches de la Liberté", plus c'est rapide), ils vous apportent des avantages dans cinq domaines : militaire, politique, commercial, religieux ou géographique (exploration). Lesdits avantages sont plus ou moins essentiels suivant votre situation et votre tactique, mais certains sont tellement décisifs qu'il serait idiot de s'en priver. Ainsi, dans le domaine de l'exploration, La Salle (explorateur français) dote automatiquement chaque nouvelle colonie d'une palissade. C'est autant de temps de gagné. Dans le même domaine, Magellan permet à vos bateaux de doubler leur vitesse de déplacement. Très précieux quand on sait que la marine joue un rôle prépondérant (économique et militaire) dans Colonization. Si vous avez de gros problèmes avec les Indiens, votez Pocahontas. Cette princesse autochtone apaisera les tensions entre vos peuples. Autre membre du Congrès œuvrant également dans la politique et à faire élire le plus vite possible : Bolivar, grâce à qui l'adhésion aux "Fils de la Liberté" de toutes les colonies augmente de 20 %. Dans le domaine militaire, sachez que Cortes vous garantit un butin à chaque fois que vous rasez un village indien (quels poètes, ces Espagnols !), tandis que Drake (grand marin anglais) dote tous vos bateaux de 50 % de bonus en cas de bataille navale. Et posséder la suprématie sur les mers, c'est un sacré tremplin pour le succès.



Les premiers conflits avec les autres Européens.

Je sais bien que depuis tout petit, à l'école, on vous surnomme Attila, mais il ne s'agit pas pour autant d'attaquer tout le monde tête baissée. Colonization exige plus de finesse que la fameuse tactique du Lancelot des Monty Python ("j'ai un plan : je vais foncer dans le tas"). Attaquez si vous avez de bonnes raisons. Par exemple, si les villes étrangères gênent votre expansion. Ou encore si ces impudents ont l'outrecuidance de venir vous menacer. Alors là, oui, rentrez-leur dans le lard, vous avez ma bénédiction. Autre cas de figure : l'un de vos concurrents se prépare à proclamer l'Indépendance et vous ne pouvez le devancer pour l'instant. Il faut alors lui arracher de haute lutte ses villes riches en "Fils de la Liberté". Vous les reconnaissez sur la carte à la couleur verte du chiffre de leur population. Vert veut dire au moins 50 % d'autonomistes, et bleu, 100 %. Annexez ces cités-là, et le taux global de votre adversaire baissera. Ce qui vous laisse le temps de le rattraper, pour finalement proclamer l'Indépendance avant lui. Mais à quel moment prendre le risque d'officialiser votre rébellion à l'égard de la Couronne, et ainsi d'encourir ses foudres ? Bonne question !

Le défi ultime

À tout moment, vous pouvez consulter le Congrès qui vous montrera les effectifs que le souverain s'apprête à vous dépêcher pour empêcher votre sécession. Plus vous attendez avant de proclamer l'Indépendance, plus le corps expéditionnaire se gonfle d'unités militaires supplémentaires (donc, plus vous tardez, plus il dépêche !). Au moment où il vous tombe dessus, vos villes doivent évidemment être bien protégées (genre deux ou trois dragons, des artilleries par-ci par-là...), et les forces réparties sur tout votre territoire. En effet, on ne sait jamais à l'avance sur quelle côte de votre empire les Conservateurs - quel jeu sympa, où l'on affronte les Conservateurs ! - vont débarquer. En fonction du lieu de leur arrivée, vous devez redéployer votre armée, pour amener des renforts vers vos villes assiégées. Pour accélérer l'arrivée des renforts, il faut posséder un vaste réseau routier reliant vos villes (les routes sont construites par les pionniers). Mais leur salut ne viendra pas uniquement de l'extérieur. Vous devez avoir prévu quantité de mousquets et de chevaux (donc, dotez vos villes d'étables) dans les entrepôts, de quoi mobiliser deux ou trois soldats/dragons supplémentaires à la demande, pour reconstituer les défenses à chaque tour. En attendant la cavalerie. D'où la nécessité de passer sous une économie de guerre, où priorité est donnée aux dépenses militaires. Sans oublier pour autant les "Cloches de la Liberté" : lorsque vous atteignez un certain total d'entre elles, une autre puissance européenne se joint à vous contre le roi. Vient alors le contre-débarquement d'un nombreux et décisif contingent allié, qui vous permettra de rejeter les troupes royales à la mer, puisque c'est ce qu'il faut réussir à faire pour remporter la partie. Vous devriez y arriver au bout de douze à vingt-quatre heures de jeu effectif. Alors, bonne chance. Et prévoyez les sandwiches !

Frère Olive

FAITES-VOUS DES VILLES-MINUTE.

Dans une zone de votre territoire où vous êtes a priori protégé de toute incursion ennemie, envoyez un colon tout seul fonder un hameau. Faites de lui aussitôt un homme d'Etat. Très rapidement, le pourcentage de "Fils de la Liberté" va augmenter. Ensuite, envoyez un deuxième colon et affectez-le à la production d'une matière première (bois ou minerai, c'est toujours de ça dont on a besoin partout). Vous aurez une ville sans construction, sans défense militaire, mais à la production uniquement dédiée à l'approvisionnement des cités plus importantes. En plus, l'extraction des ressources s'y fait vite, grâce à la puissance du sentiment patriotique. Vous pouvez ainsi vous faire quelques-unes de ces villes-minute : vous n'aurez aucun besoin de vous occuper d'elles et vous vous féliciterez plus tard de leur existence.

LA SOLUTION COMPLETE DE

UNIVERSE

À en juger par l'avalanche de coups de téléphone que nous avons reçus à la rédaction au sujet de Universe, vous avez été nombreux à vous procurer le dernier jeu d'aventure de chez Core Design. Et tout aussi nombreux, semble-t-il, à rester coincés sur l'une des nombreuses énigmes tordues que comporte ce curieux soft. Heureusement que nous sommes là pour vous rendre, dès ce mois-ci, à la fois le sommeil, l'appétit et la joie de vivre avec la solution complète de Universe. C'est Boris qui va être content, lui que vous laissiez croupir dans un coin de la galaxie depuis des semaines entières !

Allez vers le haut, laissez-vous tomber. Sur l'astéroïde, ramassez la barre tordue et le circuit. Sautez sur l'astéroïde tournant et ensuite sur la canalisation. Insérez la barre et ensuite le circuit dans le panneau de l'antenne. Utilisez-la pour désactiver le sys. de filtration et créer un pont (monde de Gravig pour les deux).
Tirez la bouche de canalisation, ramassez le miroir, retournez en ville. Lancez le miroir sur la porte rouge. Utilisez l'intercom et rentrez dans la maison. Après la discussion, attaquez le clavier de la porte avec la barre. Utilisez l'ordi-brassard avec l'ordinateur du lit. Utilisez l'ordinateur pour ouvrir les volets. Sautez par la fenêtre, utilisez l'OB sur la voiture, sautez dedans. Insérez la clé-carte pour entrer le code 87764. Utilisez l'écran central, prenez l'itinéraire To Balhanos 7 après avoir gentiment parlé à Snoroglat. Descendez sur la planète, choisissez le cadran en haut à droite.
Dirigez-vous vers le haut et ramassez le droïde, descendez de deux écrans et un à droite, ramassez le spray, combinez le spray et le droïde. Trouvez la voiture et utilisez le spray + droïde, quittez la planète et allez à Jar-Slev 4 (autre planète), descendez sur la planète et sélectionnez le cadrant en haut à gauche, ramassez une pierre et jetez-la sur un alien. Ensuite, utilisez et changez de cadran, allez vers celui en bas à droite, discutez avec la vieille créature et donnez-







lui les blobs, retournez sur Phellanof. Proposez la drogue à Sornglat. Sur le Whellworld, trouvez la salle d'arcade, et allez derrière, montez l'escalator, insérez la carte ID dans le distributeur de drogue et commandez un sachet, puis entrez dans la salle d'arcade. Parlez à l'homme et proposez-lui un verre. Une fois en possession de l'alcool, combinez-la avec la cavité, retournez à la voiture et allez à la zone avec le mec robot, poussez-le dans le trou, prenez la corde. Retournez à la zone de la salle d'arcade, mais sauvez la partie avant car vous allez devoir affronter les JP (bouton rouge pour tirer).
Récupérer la main du guérisseur. Allez lui parler dans le parking, avancez sur le monte-charge, ensuite utilisez la corde avec le bout de la plateforme du monte-charge. Allez entre les deux bâtiments, montez sur le pont et sautez sur le tramway, sautez sur la rampe pour descendre. Sautez sur l'entrée du bas au milieu après être descendu, dirigez-vous vers la porte. Utilisez le droïde avec le conduit à côté de la porte.
Insérez la carte ID dans l'ordinateur à gauche du droïde, utilisez le panneau à côté de la porte de gauche, insérez le billet dans la machine (destination : Golosui Ma). Utilisez le panneau de la porte de la navette et rentrez-y.
Utilisez l'ascenseur niveau 1, trouvez votre chambre en utilisant le panneau de chaque porte. Utilisez le service de communication niveau 3 Myrell, rejoignez-la et dites-lui que vous avez toujours le morceau de carte. Sortez de la chambre. Parlez avec le chasseur de prime, et prenez la carte qui se trouve sur son corps. Allez à la borne de lancement et sautez dans la deuxième voiture en partant de la droite. Allez sur la planète au nord.
Près du gigantesque vaisseau, tirez le tas de débris et insérez la barre dans le panneau de l'ordinateur en dessous de la lumière, allez ensuite sur la planète en bas à gauche de la galaxie. Près de la tombe, combinez les deux morceaux de carte et la barre. Insérez le tout dans la niche. Allez à droite, ramassez la pierre à droite et regardez le panneau à gauche. Passez sur toutes les dalles indiquées (celle du port central en dernier), lorsque vous avez enlevé tous les rayons, lancez la pierre sur la pierre magique. Ramassez-la et partez puis sautez au-dessus du trou et rentrez dans le passage.
Retournez sur la planète avec le grand vaisseau, utilisez le brassard avec l'ordinateur. Sélectionnez la deuxième solution, allez sur le rayon, parlez avec la personne, retournez à la voiture, allez dans la galaxie M. Parlez avec Man-Brute. Utilisez la machine à télétransporter et laissez la voiture du gangster car vous n'en avez plus besoin. Parlez à l'homme qui attend, puis revenez à l'écran d'avant et allez à gauche. Revenez ensuite en arrière et parlez au droïde ornemental. Envoyez-le deux fois, voyez les sentinelles puis ramassez les piles des restes du droïde. Combinez ce que l'homme du vaisseau vous a donné avec la pierre et ensuite assemblez le tout avec les piles. Utilisez la pierre alimentée avec le brassard. Passez les sentinelles et allez à gauche. Après avoir vu Kalov, redevenez invisible avant de retourner à l'écran des sentinelles. Passez-les. Retournez à la muraille et ordonnez au droïde de droite de faire un trou dans le mur. Courez toujours vers la droite jusqu'à la deuxième bifurcation. Pressez-la et recommencez à courir vers la droite (pour les côtes, Boris les montent automatiquement). Près du lézard, sautez derrière sa queue et attendez. Après que le robot ait explosé, ramassez les piles et combinez-les avec la pierre. Puis utilisez-la de nouveau avec le O-Brassard et sautez sur le rebord pour grimper. Sortez du trou et une fois redevenu invisible, allez ensuite à gauche en haut et insérez la barre de métal tordue dans le robot qui vous tourne le dos. Allez en haut, parlez à Man-Brute et allez à gauche pour discuter la finale.

ROBALO Marquis Luc

JEUX...

ARENA, THE ELDER SCROLL

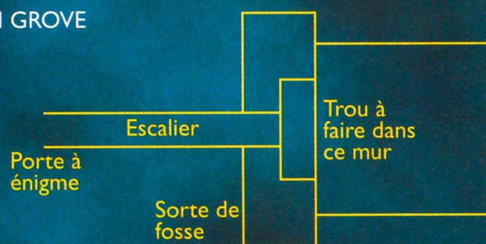
Pour finir le jeu, il n'y a pas besoin de répondre aux énigmes. Il suffit de sélectionner un personnage qui utilise la magie et d'acheter les sorts d'ouverture et de destruction de mur (PassWall). Ainsi, en ouvrant les portes ou en les contournant, on peut finir les sous-quêtes et les donjons des morceaux du Staff of Chaos. Il y a quand même un problème pour les portes qui ne s'ouvrent qu'avec les Ruby Keys et les autres métaux. Là, il faut trouver la clé puis ouvrir la porte grâce à celle-ci. Voici la liste des neuf endroits où aller se renseigner pour trouver les pièces :

REGION	VILLE	NOM DU DONJON
Hammerfell	Rihad	Fang Lair
Skyrim	Winterhold	Labyrinthian
Valenwood	Eldenroot	Elden Grove
Elsweyr	Corinth	Halls of Colossus
Summerset Isle	Llilandril	Tower Crystal
High Rock	Camlorn	Crypt of Hearts
Black Marsh	Stormhold	Murk Wood
Morrowind	Ebonheart	Dagoth-Ur

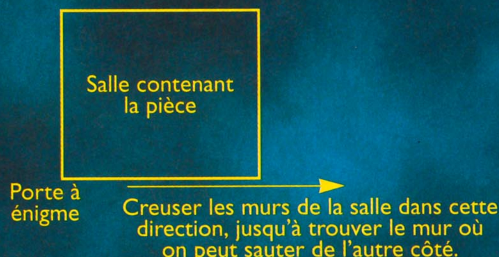


Une fois les huit morceaux découverts, il faut aller à la cité impériale, mais attention, au quatrième niveau, il n'y a que des «Leechs», et à la fin, l'empereur. Voici deux astuces à savoir pour finir Elden Grove et Hall of Colossus:
1) Au deuxième niveau de Elden Grove, tout au début, il y a un escalier qui nous fait tomber dans un trou et nous empêche de remonter par cet escalier. Ici, il faut prendre le sort de lumière pour y voir quelque chose, puis léviter jusqu'à l'endroit où l'escalier s'arrête. Ensuite, il faut détruire le mur en face de l'escalier, rentrer dans la pièce, attendre que le personnage ne lévite plus, et puis courir vers l'escalier et sauter avec la touche J : normalement si votre personnage est rapide, il passe du côté de l'escalier et peut repartir tranquille.
2) Au troisième niveau de Hall of Colossus, il est impossible d'ouvrir la porte ou de détruire les murs juste à côté. C'est pourquoi, il faut détruire les murs qui longent les bords des murs indestructibles : à force, il y aura un mur plus petit que les autres qui permettra de sauter à côté.

(1) ELDEN GROVE



(2) HALL OF COLOSSUS



Encore d'autres astuces en vrac :
- Appuyer sur la touche N, un FPS avec un numéro apparaîtra. Il permet de rencontrer moins de monstres errants dans les donjons, cryptes, villas inutiles pour finir le jeu.
- Mieux vaut quitter la prison au niveau 4, quel que soit le personnage. De même qu'il vaut mieux attendre le niveau 10 au moins pour commencer à chercher les bâtons.
- Pour dormir en paix dans une villa, il suffit de dormir dans un lit. Dans un donjon, sur des élévations de terrain, on peut dormir tranquille aussi.
- Le sort d'invisibilité permet d'économiser aux magiciens des potions de «restore power» et aux guerriers des potions de «heal true». Attention, les ghosts, apparitions, fire demons, vampires, leechs peuvent vous voir.
- Les monstres se laissent facilement paralyser (vampires, golems, leechs, démons et même l'empereur). De plus, les démons, vampires et leechs ne balancent plus leurs projectiles magiques.
- Pour augmenter rapidement de niveau, devenir plus riche et avoir des objets magiques utiles, le pillage des villas de riches (décorées de lions à l'intérieur) est le meilleur moyen (surtout pour tous ceux qui ont une bonne agilité).
- Avant toute excursion, mieux vaut avoir un «Mark» ou un sort de protection (Shield ou Force Wall) qui protège très bien les personnages et économise les potions of Heal True.
- Enfin, à North Point, dans la province de High Rock, il existe un donjon juste au nord de la ville, pas très loin, composé de 4 niveaux et dont le dernier contient le plan d'un autre donjon, de 4 niveaux lui aussi. Ainsi, vous pourrez vous entraîner aux grands niveaux avant de commencer la recherche des bâtons.

Olivier Guilloux

LEMMINGS 2

AMIGA

Quand vous vous trouvez au menu général, cliquez aux quatre coins de l'écran dans le sens des aiguilles d'une montre, en partant du coin en haut à gauche. Vous entendrez un petit cri de Lemming et vous pourrez jouer à tous les niveaux avec 60 Lemmings.

Grégory

CANNON FODDER

PC

Pour passer les stages des missions, il suffit de presser sur la touche "Entrée" au lieu de passer toute son après-midi à se faire chauffer la cervelle.

Dr Ted

COLONIZATION

PC

Je vous livre quelques patches pour le fabuleux Colonization de Sid Meier:
- Pour obtenir 65 535 ressources, il faut se rendre dans le fichier de sauvegarde, aller au secteur 12, déplacement 358 et 359 et remplacer les valeurs par FFFF.
- Pour avoir des entrepôts chargés à ras bord de toutes les marchandises, il faut aller dans le secteur 01, déplacement 234 jusqu'à 264, et remplacer les valeurs présentes par 012C (au prochain tour de jeu, les silos seront pleins).

Marc Thery

CRACK !

Si vous ne savez pas comment utiliser les patches, comment remplacer les octets dans un fichier ou ce qu'est l'hexa, il suffit de nous demander le mode d'emploi, qu'on ne publie pas chaque mois parce que ça prendrait trop de place, mais qu'on vous enverra en échange d'une enveloppe timbrée à vos nom et adresse.

ARMORED FIST

PC-CD

Toutes ces recherches sont à faire sur le fichier 'FIST.DAT'.
Options : Chaîne à chercher ->Chaîne à remplacer.
Temps infini :
FE0EA76D803EA76DFF->EB02A76D803EA76DFF.
Abrams Heat infinis :
Secteur 198, déplacement 156
FF8DAD00C685E40003->EB02AD00C685E40003.
Abrams Apds infinis :
Secteur 198, déplacement 225
FF8DAF00C685E60003->EB02AF00C685E60003.
Abrams Hep infinis :
Secteur 198, déplacement 294
FF8DB300C685EA0003->EB02B300C685EA0003.
Abrams MG infinis :
Secteur 198, déplacement 371
FF8DB100C685E80003->EB02B100C685E80003.

Danboss

DOOM V1.2

PC

Je viens de m'apercevoir que pour chaque chapitre de DOOM V1.2, il existe un niveau secret. Pour l'atteindre, il faut utiliser le cheat code : IDCLEV. 1er chapitre: IDCLEV19. 2e chapitre: IDCLEV29. 3e chapitre: IDCLEV39

Guillaume Martin

LOGICAL

PC

Voici le moyen de commencer à n'importe quel niveau : À l'écran menu, choisissez comme d'habitude l'option "mot de passe" et entrez «HUGO SAYS» suivi du niveau auquel vous voulez jouer. De même, «THE FINAL CUTX» vous permettra d'éditer les niveaux existants (ajouter ou enlever des pièges) et «THE FINAL CUT» (pas de X à la fin) vous permettra de créer vos niveaux.

Frédéric Doire

GUIDE

ENVOYEZ-NOUS VOS MEILLEURS TRUCS ET ASTUCES, VOUS GAGNEREZ 300 F PAR SOLUCE PUBLIÉE, ET 50 F PAR ASTUCES (CODE DE NIVEAUX, PATCHES, MOTS DE PASSE, TOUCHES SECRÈTES, ETC.). ENVOYEZ LE TOUT A JOYSTICK, "JEUX CRACK", 10, RUE THIERRY LE LURON 92592 LEVALLOIS-PERRET CEDEX.

PIERRE LE CHEF IS OUT TO LUNCH

AI200

Tous les codes du jeu :

Level Greece	TZATZIKI	Level West Indies	PLANTAIN
Level Mexico	FAJITAS.	Level China	WONTON..
Level France	CHOUX...		

Jerôme Le Ruyet

ARMORED FIST

PC

Certaines missions sont verrouillées, c'est-à-dire que par l'éditeur de mission on ne peut pas modifier les paramètres de la mission en question (idem Wolfpack). Or, si l'on veut retrouver une jouabilité stratégique et tactique parfaite semblable à celle de Tank Platoon, il faut pouvoir modifier les positions de départ, les formations de sécurité. Donc, voilà : pour déverrouiller une mission, allez dans le répertoire FISTCD/FISTDATA. Repérez tous les fichiers xxxxN.FSG. Cela correspond à xxxx: nom du pays N: numéro de mission dans la campagne. À l'aide d'un éditeur de fichier, éditez par exemple INDIA2.FSG. Au secteur relatif 0 déplacement 008 (9e octet), remplacez 01 par 00. La mission est alors déverrouillée, et les stratèges pourront s'en donner à cœur joie.

DavoutDavout

JOHN MADDEN FOOTBALL

3DO

Dans ce jeu, l'arbitre peut devenir soit un géant, soit un lutin. Pour obtenir la première proposition, faites "Pause" pendant le jeu, puis faites à la suite : droite, bas, gauche, haut, droite, bas. Pour obtenir la deuxième proposition, faites "Pause" pendant le jeu, puis faites à la suite : gauche, bas, droite, haut, gauche, bas, droite.

Bliem

ULTIMATE BODY BLOW

CD32

Entrez «MEAN TEAM» et vous recommencerez avec l'énergie infinie.

Pascal Wilkins

TFX

PC-CD

Les dix missions d'entraînement obligatoires proposées par l'ordinateur peuvent être annulées. Pour ce faire, après la séquence animée, créez un nouveau pilote et appuyez trois fois sur "Control" (successivement) droit + la touche "Entrée" du pavé numérique. Résultat : vous êtes 1er Lieutenant.

Rudy Rache

VR-STALKER

3DO

Codes de tous les niveaux du jeu :

Level 2 : M79.999.77K	Level 3 : 1SD.999.77K
Level 4 : KKX.999.77K	Level 5 : K5C.999.77K
Level 6 : 5AX.999.77K	Level 7 : KUD.999.77K
Level 8 : 5MX.999.77K	Level 9 : 51C.999.77K
Level 10 : C5K.999.77K	Level 11 : CA7.999.77K
Level 12 : UUK.999.77K	

Pascal Ortinelli

COOL SPOT

PC

Pour aller directement au niveau voulu, appuyez sur la touche 1, puis sur :

Q = Shell Shock	K = Surf Patrol
D = Wading Around	E = Toying Around
F = Radical Rails	I = Back to the wall
G = Wound Up	C = Off da wall
H = Locomotive	B = Pier Pressure
J = Dock and Roll	Les autres touches = Bonus Game

Pour avoir l'énergie infinie (en easy), ou beaucoup d'énergie (en médium), configurez les touches de la manière suivante :

Left = touche gauche du pavé numérique
Right = touche droite
Up = touche haut
Down = touche bas
Fire = Inser (en Azerty)
Jump = Suppr (en Azerty)

Jérôme Aloird

VROOM

Codes pour la carte ACTION REPLAY
VROOM 0AAC0550 : Nombre de voitures dépassées
VROOM 0AB00F05 : Nombre de tours

André Desrats

COLONIZATION

PC

Pour avoir de l'argent à ne plus savoir qu'en faire, dès que vous chargez un de vos bateaux de marchandises, recherchez la chaîne 7C0D7F053D3F427606 et remplacez-la par 7C007F003D3F427600.
Secteur 67, déplacement 295.
Attention, il faut transférer au moins une marchandise sur l'un de vos bateaux.

Danboss

JAZZ JACKRABBIT

PC

Voici, en exclusivité pour la rubrique jeux Crack, les codes du dernier shareware d'Epic Megagames ! Have fun !
Pour les activer, tapez «p» pour mettre en pause puis "backspace", et ensuite entrez le code.

p-backspace-arjan	HAHAHA affiché sur l'écran
p-backspace-gunhed	donne toutes les armes
p-backspace-tim	AWESOME affiché sur l'écran
p-backspace-check	affiche des nombres en bas à gauche de l'écran
p-backspace-doom	monstres plus rapides et difficiles à vaincre
p-backspace-lamer	saute au prochain niveau
p-backspace-mark	permet de perdre une vie et recommencer si on est coincé
p-backspace-bouf	invincibilité (durant quelques instants)
p-backspace-sable	super vitesse
p-backspace-cstrike	airboard
p-backspace-hooker	transporte au niveau bonus dès que le niveau en cours est achevé (même effet que lorsque vous prenez la gemme rouge)
p-backspace-bad	ça, ça vous donne l'oiseau
p-backspace-ken	et ça, une interface utilisateur vachement cool

Thierry Chaupette

Wolfenstein 3D
18 épisodes
180 niveaux
399 F
réf : WOLF

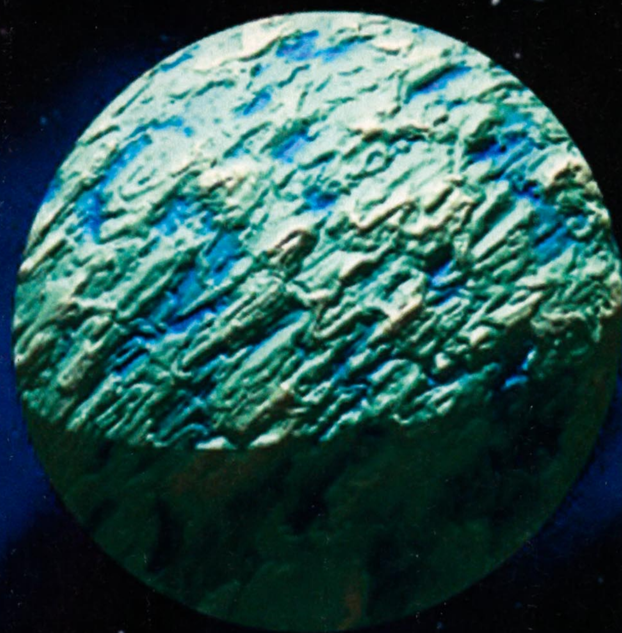
Halloween Harry
290 F
réf : HALLO

Duke Nukem II
290 F
réf : DUKE

Hocus Pocus
290 F
réf : HOCU

Mystic Towers
290 F
réf : MYST

Raptor
290 F
réf : RAPT



E.T.C.

LA PLANETE JEUX

VERSIONS COMPLETES AVEC MANUEL EN FRANÇAIS

One Must Fall
399 F
réf : ONEM

Wacky Wheels
290 F
réf : WACK

Blake Stone 3.0
399 F
réf : BLAK

Jazz Jackrabbit
290 F
réf : JAZZ

LIVRE TOUTE COMMANDE SUR TERRE, AVEC UN JEU BRIX* GRATUIT !

JUSQU'AU 31 DÉCEMBRE 1994

ET EN PLUS... LA LIVRAISON EN COLISSIMO VOUS EST OFFERTE !

*Version shareware

Les marques citées sont déposées par leurs auteurs respectifs. Photos non contractuelles. Conception BEAUREGARD

BON DE COMMANDE

A retourner avec votre réglement par chèque à : E.T.C. 30, rue Vautier - 92100 Boulogne

Nom :

Prenom :

Adresse :

C.Postal : Ville :

❍ Oui, je souhaite recevoir gratuitement le catalogue jeux

❍ Oui, je souhaite recevoir gratuitement le catalogue charme

TÉL. : 69 85 59 27

E.T.C.



VOTRE COMMANDE

Désignation	Référence	Qté	Prix
BRIX		1	Gratuit

Frais de port OFFERT

TOTAL A PAYER F TTC

GUIDE

JEUX... CRACK !

HOCUS POCUS

PC

Codes pour GAME WIZARD:
- Energie infinie 2000:C39C=100
- Nbre boules de cristal 2000:C398=nbre désiré
- Choix du niveau 2000:C3BC=niveau désiré (entre 1 et 9)

Guillaume Martin

COMMANCHE

PC

Codes pour la carte ACTION REPLAY :
COMANCHE 1B7D0C63 Stingers
COMANCHE 1B7D0863 Hellfire
COMANCHE 1B7D0463 Rockets
COMANCHE 1B7D1063 Artillerie
COMANCHE 1B7D1463 Wingman
COMANCHE 1B7D0063 Canon

André Desrats

CANNON FODDER

AMIGA ST PC

Aux missions 12.6 et 19.1, on trouve trois «ovales» qui semblent ne servir à rien et un hélicoptère qu'on n'arrive pas à prendre. Pour s'en emparer, il faut diviser son groupe en trois et positionner chaque groupe sur un «ovale» différent. L'hélicoptère décolle alors automatiquement et se rend près du dernier groupe à avoir été positionné sur un ovale.

Stéphane Vignale

APIDYA

AMIGA

Rentrez ces codes pendant l'écran-titre :
- MISSHONEYBEE
- DEPUTYOFLOVE
- SNEAKPREVIEW

Si vous tapez sur "Entrée" à n'importe quel moment du jeu, vous irez directement au niveau suivant.

Pascal Wilkins

QUARANTINE

PC

Pour avoir 25 000 $, éditez la sauvegarde (SAVE0.SAV, SAVE1.SAV, etc.) grâce à un éditeur de secteurs. Allez au déplacement 1997 et inscrivez-y A861, puis sauvegardez.

Guillaume Martin

DOOM 2

PC

Dans DOOM 2, après l'installation du jeu, lancez le setup. Ensuite, à l'écran principal, appuyez sur F1 et vous pourrez, entre autres, choisir un niveau (de 1 à 30), avec aucun monstre durant le jeu.

Roland

CIVILIZATION

MAC

Voici quelques patchs pour Civilization. Méthode : avec un éditeur de ressource tel que Resedit, il faut éditer la ressource code de l'application Civilization. ID = Identifiant

1) Pour que les bateaux puissent aller sur la terre en plus de l'eau: ressource code ID=11 à la ligne 2718 mettre 60 à la place de 66.

2) Pour que chaque achat de construction rapporte 32 000 $: ressource code ID=14 à la ligne 4E48 mettre 363C7D00 à la place de 6E00B6FA et à la ligne 4E68 mettre 3083 à la place de 9750.

3) Pour que la carte soit claire dès le commencement de la partie: ressource code ID=3 à la ligne 3B28 mettre 4E71 à la place de 6712.

4) Pour gagner toujours toutes les attaques (ne pas confondre avec "se faire attaquer") :
ressource code ID=7 à la ligne 03D8 mettre 60 à la place de 67, à la ligne 0408 mettre 4E71 à la place de 662C, à la ligne 0450 mettre 4E71 à la place de 6C06 et à la ligne 0590 mettre 4E71 à la place de 6E18.

5) Pour obtenir une technologie par tour de jeu :
ressource code ID=14 à la ligne 6028 mettre 4E71 à la place de 6C28 et à la ligne 6040 mettre 4E71 à la place de 670E.

Thomas Cyril

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

PC

Voici un système pour aller en finale des éliminatoires sans faire de match: avec un éditeur de fichiers, éditez le fichier PASWORD. Vous verrez ou le nom d'une de vos sauvegardes précédentes ou bien des pointillés. Si vous voyez le nom de vos sauvegardes. Ex : Votre nom_____27/10/94 w25xw7h12. Alors remplacez-la par mon exemple ci-dessus, sans oublier de changer votre nom, la date (ne pas négliger les espaces, car il doit y avoir 13 POINTILLÉS, UN ESPACE, LA DATE COMPORTANT 6 CHIFFRES ET DEUX SLASHS (/) DEUX ESPACES ET W25XW7H12). Il faut respecter ça, car sinon vous devrez faire tous les matchs. Ensuite, quittez puis chargez votre sauvegarde, puis il ne vous restera plus qu'à jouer contre L'ANGLETERRE. Il ne vous restera plus qu'à admirer la séquence finale qui n'est pas très bien d'ailleurs.

Pierre Desert et Leny Lesko

THEME PARK

PC-CD

Pour avoir 2147483647$, sur l'une de vos parties, dès que vous avez débuté une partie, enregistrez-la et éditez votre fichier de sauvegarde (NOMDUJOUEUR.G?), placez-vous au déplacement 10 du secteur 0 et :
Si vous jouez en mode facile, remplacez 400D 0300 par FFFFFF7F.
Si vous jouez en mode moyen, remplacez F049 0200 par FFFFFF7F.
Si vous jouez en mode difficile, remplacez A086 0100 par FFFFFF7F.
Si vous êtes en manque pendant une partie en cours, faites une copie de votre sauvegarde sur une disquette (au cas où !), et tapez FFFFFF7F à partir du déplacement 10 du secteur 0.

Danboss

DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS

PC

Pour ne plus perdre d'épices, recherchez dans le fichier 'DUNE.EXE', la chaîne 26294712C41E3484 et remplacez-la par EB024444C41E3484. Secteur 100, déplacement 262.

Danboss

DREAM GAMES

Enfin, voici le club d'échanges dont vous rêviez

Nouveau : consultez notre catalogue sur votre minitel (2,19 F min) : ***36 15 ALL GAMES*DREAM GAMES***
La mise en route du service minitel s'est faite avec un peu de retard début novembre mais il est maintenant opérationnel.
Nouveau : nous acceptons maintenant tous les chèques français aussi bien bancaires que postaux.

Vous trouvez les jeux trop chers, nous aussi, c'est pourquoi nous vous les proposons à **55FF/300FB.**
De plus, en cette période de fêtes, le nombre de bons jeux est tellement important que l'on ne sait pas lesquels acheter. Grâce à notre système d'échanges, vous avez la possibilité d'essayer un jeu pendant une période allant jusqu'à un mois ce qui permet ensuite de décider, en connaissance de cause s'il mérite d'être acheté.

Le premier club francophone d'échanges de jeux par correspondance vous présente ses dernières nouveautés:
1942, Armored fist VF 3.5 et CD, Battle bugs VF 3.5, Chaos engine, Colonization VF, Cool spot, Cyclemania CD, Delta V, Doom 2, Ecstatica CD, Fifa international soccer, Inferno VF CD, Little big adventure VF CD, Lode runner, Magic carpet VF CD, Novastorm CD, Outpost VF 3.5 et CD, Overlord VF, PGA tour golf 486 CD, Quarantine VF 3.5, Ravenloft VF, Rise of the robots 3.5 et CD, Rise of the triads, Sam et Max hit the road VF CD, Star Trek 2 VF 3.5, Star Trek 25th VF CD, System shock VF, Theme park VF 3.5 et CD, Tie fighter, Transport Tycoon VF 3.5, Under a killing moon CD, Universe VF 3.5, Zool 2. Et dès leur sortie : Across the Rhine, Aladdin, Alone in the dark 3, Bioforge, Creature shock, Dark forces, Dawn patrol, Dragon lore, Harvester, Kyrandia 3 VF, Le roi lion, Lords of midnight VF, Lost eden, Nascar racing, Super karts, Warriors, Wing commander 3, Wings of glory et beaucoup d'autres encore.

L'inscription pour un an coûte **450 FF / 2700 FB.** Chaque échange coûte ensuite **55 FF / 300 FB.** Lorsque vous vous inscrivez, vous recevez le jeu de votre choix. Ensuite, vous nous le renvoyez au bout d'un mois maximum (ou plus vite si vous le désirez) afin de l'échanger contre un jeu que vous aurez choisi dans notre liste constamment remise à jour et comprenant plus de 100 titres. Tous nos jeux sont des originaux.
NOUVEAU : chaque mois, vous recevrez gratuitement une sélection de démos et/ou de sharewares que vous trouverez sur notre disquette catalogue.
CADEAU : chaque nouvel inscrit durant le mois de décembre recevra gratuitement **'One must fall 2097'** et **'Rise of the triads'.**

Inscrivez-vous vite en écrivant à :
DREAM GAMES 11 RUE DUWEZ 7500 TOURNAI BELGIQUE
France : Tél : 19 32 69 84 04 10 Belgique : Tél : 069 84 04 10

Pour plus de renseignements, écrivez-nous ou téléphonez pour recevoir gratuitement notre disquette catalogue sur laquelle vous trouverez les listes complètes des jeux, solutions de jeux et sharewares que nous vous proposons.

Les meilleurs sharewares à partir de 10 FF / 60 FB la disquette HD.
Cette offre est également valable pour les personnes ne faisant pas partie du club.

Prix par disquette : **15 FF / 90 FB** si vous commandez de 1 à 4 disquettes **12 FF / 70 FB** de 5 à 9 disquettes **10 FF / 60 FB** si plus.

Rise of the triads (3 disks) : le dernier jeu d'Apogée, encore mieux que Doom, le meilleur jeu d'action 3D sur PC.
One must fall 2097 (2 disks) : le dernier jeu d'Epic, le 'Rise of the robots' du shareware, mieux que 'Mortal Kombat'.
Wacky wheels (2 disks) : nouveau jeu d'Apogée, le 'Super Mario Karts' du PC, superbe jeu de courses pour 1 ou 2 joueurs.
Jazz Jack rabbit : nouveau jeu d'Epic, le meilleur jeu de plates-formes disponible sur PC, génial.
Mystic towers : superbe jeu d'action/aventure dans le style de 'Heimdall 2', Apogée.
Hocus Pocus : excellent jeu de plates-formes d'Apogée, côté 88% dans Génération 4.
Raptor (2 disks) : le meilleur shoot'em up existant sur PC, absolument génial, Apogée.
Tubular worlds : sublime shoot'em up horizontal pour un ou deux joueurs, le meilleur après Raptor.
Dr Riptide : superbe nouveau jeu d'arcade se déroulant dans un milieu sous-marin.
Operation bodycount : le nouveau jeu des créateurs de Corridor 7, très bon clone de Wolfeinstein 3D et Doom.
Line wars II : nouveau jeu d'Epic, combat spécial en 3D, superbe, VGA ou SVGA.
Krypton egg : nouveau casse-briques absolument génial mais limité à 5 niveaux, le meilleur break-out existant.
Astrofire : superbe shoot'em up, un asteroids très amélioré, côté 80% dans PC Format, pourtant réputé pour ses jugements sévéres.
Xatrax : bon nouveau shoot'em up, agréable mais moins bon que Raptore ou Tubular worlds.
Brudal baddle : bon nouveau jeu de combat dans le style de Street fighter 2, ne vaut cependant pas One must fall 2097.
Doom - niveaux supplémentaires (5 disks) : nécessite la version complète de Doom, les meilleurs niveaux dont Alien Doom et Wolfdoom.
Doom patch 1.666 : pour upgrader votre version de Doom. **Doom V1.666 (2 disks)** : élu jeu de l'année, ne doit même plus être présenté.
Game wizard 2.2 : incroyable programme vous permettant de tricher dans tous vos jeux favoris.
Mac Afee virus scan V117 : dernière version complète du meilleur anti-virus.
Pkzip 2.04g : la dernière version du plua utilisé et du meilleur compresseurs de données.
Scream tracker 3.0 : le meilleur tracker du PC, indispensable pour écouter vos fichiers mod, midi ou autres.
Démos jouables : Quarantine - Transport Tycoon - Magic carpet - Little big adventure (5 disks) - Chaos engine - Desert strike Detroit - Dreamweb - Nascar racing - Overlord - Super karts - The horde - The settlers - Universe - UFO - Lemmings 3

Meilleurs chaque mois : les indispensables pack Dream Games :
Pack plates-formes : Jazz Jack rabbit + Xargon (Epic) + Hocus Pocus + Biomenace + Cosmo's cosmic adventure + Duke nukem 2 + Halloween Harry + Monster bash (Apogée) : **75 FF / 450 FB.**
Pack shoot'em up : Raptor + Major Stryker (Apogée) + Overkill + Traffic department 2192 + Zone 66 (Epic) + Tubular worlds + Astrofire + Galactix : **75 FF / 450 FB.**
Pack action 3D : Wolfeinstein 3D + Spear of destiny + Doom (ID) + Blake Stone aliens of gold + **Rise of the triads** (Apogée) + Ken's 3D labyrinth (Epic) + Depth dwellers 3D + Nitemare 3D + Corridor 7 (démo) + Operation bodycount (Capstone) : **100 FF / 600 FB.**
Pack démos : Crystal dream 2 + Second reality + Untitled : **50 FF / 300 FB.**
Pack windows : Castle of the winds + Dare to dream (Epic) + F18 no fly zone + Quadra command + Prairie dog hunt + Super breakout + Chess mate + Winrisk : **70 FF / 420 FB.**
Pack réflexion : Checkers + Hexaggon (Argos) + Heartline + Brix (Epic) + Oxyd + Peter box + Cyrus 3D chess + Jelly bean factory + Egaint + Empire : **75 FF / 450 FB.**
Pack divers : Mystic towers + Wacky wheels (Apogée) + Super android + One must fall 2097 (Epic) + Ancients + God of thunder + Dr Riptide + Desert storm : **75 FF / 450 FB.**
Tous les programmes des packs sont aussi disponibles séparément.

Cadeau de Noël idéal : le pack 'best of the best' :
Rise of the triads + One must fall 2097 + Wacky wheels + Jazz Jack rabbit + Raptor + Hocus Pocus + Halloween Harry + Doom + Tubular worlds + Mystic towers + Super android + Dr Riptide : 150 FF / 900 FB.
Pour le tiers du prix d'un jeu commercial, vous en aurez douze qui les surpassent pour la plupart.

Belgique et France : paiement par chèque ou mandat-poste.
Autres pays : paiement par eurochèque ou mandat-poste international uniquement.
Frais de port : **70 FB** pour la Belgique, **20 FF** pour la France et **120 FB** pour les autres pays.

GUIDE

EN DÉTRESSE

"En détresse", comment ça marche ? C'est très simple. Tu vois une question d'un ami joueur bloqué. Oh joie, tu connais la réponse ! Tu prends ton plus beau stylo-plume. Une petite réponse sympa et t'as gagné le droit de poser une question à ton tour. Si tu ne connais aucune réponse, c'est pas grave, envoie quand même ta question. On t'en voudra pas, mais ce sera moins héroïque. Tu peux répondre à toutes les questions que tu veux, même celles des numéros précédents, du moment que les réponses n'ont pas été publiées. L'adresse, c'est : Joystick, "En détresse", 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret CEDEX

QUESTIONS

MIGHT & MAGIC 3 [PC]

Salut à tous, je suis coincé dans Might & Magic 3, Isles of Terra. Il me manque la carte de séquence d'Hologramme N° 001 (j'ai les 5 autres). Je pense qu'elle se trouve dans le donjon «Forteresse de la peur». Mais là, je ne sais pas ce qu'il faut faire avec les 16 leviers et les 9 statues de pierre. Je vous remercie d'avance pour tous les renseignements que vous pourrez me communiquer.

Réf. 5501, Michel Pereira

EYE OF THE BEHOLDER 2 [PC]

Après avoir utilisé le «stone gem» sur le mur avec les signes et dessins au 3e sous-sol, je me suis retrouvé dans les «chambres de Darkmoon». J'ai récupéré Amber et ouvert la plupart des portes avec les «grey key» et le crochetage. Mais une porte me résiste. J'ai essayé la «grey key» et de la crocheter, mais en vain. Où trouver sa clé ? Toujours dans les «chambres de Darkmoon». Il y a une porte fermée qui, en l'approchant, fait apparaître une bouche qui me demande le «mark of Darkmoon» pour ouvrir la porte. Où le trouver? Au 4e sous-sol, celui où on trouve des araignées, il y a deux murs à moitié cassés avec une sorte de goudron tout près. Y a-t-il une action à faire ou un sort à jeter ? Dernière question : à quoi servent les quatre «horns» qu'on trouve dans le jeu ? Ça fait deux mois que je suis bloqué, une réponse pour finir ce superbe jeu me ferait le plus grand plaisir.

Réf. 5502, A. Jakamy

A-TRAIN [PC]

J'ai le jeu A-Train (version anglaise) et je voudrais savoir s'il y a une astuce à faire pour avoir plus d'argent. Merci à qui répondra à cette question restée sans réponse jusqu'à maintenant.

Réf. 5503, Thierry Coulondre

ALIEN BREED 92 [AMIGA]

Dans le jeu Alien Breed, je n'arrive pas à trouver le «Duct 3» au niveau 8. Merci à celui qui m'aidera.

Réf. 5504, Fast Freddy

EYE OF THE BEHOLDER 3 [PC]

Je suis bloqué dans Eye of the Beholder III. Je me trouve au 2e étage de la tour de la guilde. J'y trouve 4 escaliers aux 4 points cardinaux menant vers un 3e étage, mais celui-ci est réduit à quelques cases. Comment trouver un passage pour continuer ?
D'autre part, je trouve dans la ville une espèce de chambre froide avec des statuettes et le message : «Do you fear for your Childs ?». Que faut-il faire ?

Réf. 5505, Frédéric Hendriks

FASCINATION [PC]

Doralice (l'héroïne) se trouve dans une pièce où sont installés un orgue et un panneau avec des signes du zodiaque. Un microscope permet de lire une date sur une bague. Quelle est l'astuce pour débloquer cette scène ? Un super merci à ceux qui répondront.

Réf. 5506, J.G. Lauraire

LOST FILES OF SH. HOLMES [PC]

J'aurais besoin d'aide, dans l'ancien mais très beau «Lost Files of Sherlock Holmes» sur PC. Je suis coincé devant la maison où est enfermée Hannah. Faut-il ouvrir le double fond du coffre chez Robert ? Si oui, comment ? Merci de votre aide.

Réf. 5507, Freddy

KYRANDIA 2, HAND OF FATE [PC]

Je suis bloqué devant les tours de Hanoï renversées et je ne trouve pas le mécanisme et le principe pour disposer correctement les grilles et obtenir l'ouverture des statues, et ainsi le baton et l'engrenage nécessaires pour déclencher la scène finale. Je n'arrive pas à faire la moutarde pour faire les sandwichs à donner aux gardes (j'ai tous les ingrédients). Toujours dans «Hands of Fate», dans la cave de la ferme, le personnage dit : «je sais qu'il y a quelque chose là-dedans», mais je ne trouve rien. Merci d'avance pour toutes aides, plans, indices, etc.

Réf. 5508 J. Moreau, Le cuistot

MURDERS IN SPACE [AMIGA]

Dans le jeu d'aventure d'Infogrames Murders In Space sur Amiga, j'ai quelques questions : tout d'abord, il me manque les codes des bals de Mahrubi et de Connoly, ainsi que celui d'Alvisi. De plus, comment reveiller Alvisi ? Merci d'avance.

Réf. 5509, The «Presiseman»

HEIMDALL 2 [AMIGA 1200]

Je n'arrive pas à monter sur le dos de la tortue. Il faut normalement appuyer sur "fire", mais cela ne marche pas. Merci d'avance pour votre réponse.

Réf. 5510, Barry l'ours

PRIVATEER [PC]

Dans Privateer sur PC, j'ai bien réussi à détruire le drône Steltek comme l'indique «Metrixx» dans Joystick N° 53, mais mon problème me survient précisément après ce passage: En effet, j'ai beau écumer tous les bars du secteur Gémini, je ne trouve pas la façon de continuer le cours du jeu. Personne ne m'offre de mission à exécuter ou quoi que ce soit d'autre. Les portes de la bibliothèque d'Oxford restent d'ailleurs fermées depuis que j'y ai découvert les traces du Dr Monkhouse. Est-ce normal ? De plus, au bout d'un certain temps, la milice et les Confeds me prennent en chasse systématiquement, sans raison apparente. Que faire ?

Réf. 5511, Achilles

RÉPONSES

GABRIEL KNIGHT [PC]

Réf. 5305, Sébastien Populaire

Marche à suivre pour passer la salle 5, salle 3 (bâton, vite mais tu passes), salle 4 (même démarche), salle 5 (va d'abord à droite devant la torche, puis vers la plaque du mur, ensuite tu longes le bas de l'écran vers la gauche et tu fonces droit devant vers la sortie ou trois momies attendent. Utiliser alors la liane. Il y a deux fins à Gabriel Knight. La seconde est plus sympa, en prenant la main de Malia lorsqu'elle est en grand danger.

Omega

MEGARACE [PC CD-ROM]

Réf. 5401, Vincent Genest

Moi aussi je butais au même niveau que toi dans Megarace. Heureusement, j'ai une Action Replay qui s'avère bien pratique pour tricher. J'ai réglé radicalement le problème en bricolant le nombre de tours (RACEPRG 12FB0B03). J'espère que ce code pourra te dépanner. Salut !

Jean Maréchal

ALONE IN THE DARK (PC)

Réf. 5403, Michel Nizelle
Il n'y a pas, à ma connaissance, de moyens pour ouvrir cette grille. En tous cas, ce n'est pas utile pour finir le jeu. Tu dois confondre «la balade dans la forêt» avec le labyrinthe où à un certain moment se trouve effectivement une petite cabane entourée de haies (mais elle est inaccessible). Et puis, sache qu'une preview n'est pas le jeu terminé. Les programmeurs peuvent donc apporter beaucoup de changements jusqu'à la version finale.

Mathieu Ambrosy

MIGHT & MAGIC 4 (PC)

Réf. 5404, Stéphane Cyberkill
Cher monsieur, j'ai vu que vous rencontriez quelques problèmes dans Might and Magic 4, que j'ai pour ma part terminé assez facilement. Je me permet de vous suggérer quelques indices et solutions qui devraient, je l'espère, vous aider à régler vos problèmes. Les coordonnées suivantes vous seront, j'en suis sûr, d'un grand secours, elles correspondent à l'option carte du jeu. Le scarabée de vision de Carlana est dans un coffre caché en montagne en zone C1, X:15, Y:11. La baguette magique des fées se trouve en zone D4, X:8, Y:14. Le livre saint d'Elvenkind est situé, lui, dans la forêt en zone B4, X:14, Y:13. Pour obtenir le sifflet d'Orotin, à partir de Vertigo, dirigez-vous à l'ouest, jusqu'à la roulotte d'Oslo l'observateur, ensuite remontez vers le sud l'embranchement de la rivière située au sud-ouest. Le sifflet est sur le cadavre, dans la crique du trident. Pour retrouver la pauvre Celia avant que les zombies ne lui fassent un mauvais sort, allez dans la clairière qui se trouve en pleine forêt, juste au nord de Nightshadow. Pour tirer le comte Draco de son cercueil favori, dans la cité de Nightshadow, mettez tous les cadrans solaires sur la position 9 et attendez la nuit pour ouvrir le cercueil. N'oubliez pas de fouiller les cercueils, une fois leurs occupants renvoyés dans l'éternité. La ville débarrassée de la malédiction, le puits central octroie temporairement dix niveaux d'expérience supplémentaires.

S. P. Gilbert de Montjoie

JURASSIC PARK (Amiga)

Réf. 5408, Sébastien Rossi
Voici les codes du jeu, cela devrait te permettre de passer les Galliminus :
- B5A48352 - 85B48B42
- E54C67AA - F54C6FAA
- D5F4AB62 - C57C77B2
- 95B48B42 - D56C7FBA
- 85A4834A - A5149F5A

À plus !

Francis Sponcet

MIGHT & MAGIC 3 (PC)

Réf. 5501, Michel Pereira
Tu a vu juste. C'est bien dans la «forteresse de la peur» que se trouve la carte de séquence Hologramme 001. Laisse tomber les leviers et les têtes. Il y a sûrement une solution, mais ouille, ouille, le calvaire pour tester les innombrables combinaisons. Il y a mieux à faire... Un de tes magiciens connaît certainement le sort très pratique pour se téléporter jusqu'à un nombre maximal de 9 cases, y compris au travers des murs, du moment qu'on atterrit dans une pièce ou un couloir. Alors, place à la magie, il faut aller dans la partie la plus à l'est du donjon, celle accessible par le 2e couloir sur le mur sud de la salle aux têtes. Se placer alors juste à la sortie du passage (en face du tronçon de mur orienté E-O qui sépare en deux la salle) et se téléporter hors de la carte (ruse infâme...) vers l'est. Au bout de quelques essais, on atterrit dans une petite salle secrète avec un comité d'accueil gratiné (mais pas aux petits oignons). Une fois le gros méchant de service proprement estourbi, on lui fait les poches et Yahooga ! la dernière carte hologramme.

Metrixx

GUIDE

RÉPONSES MICRO

Salut à tous, pourriez-vous me dire s'il est possible de brancher un lecteur de compact disc vidéo (Philips LDP 400) avec un ordinateur type 486 DX 33 4 Mo RAM, D. dur 170 Mo, écran SVGA. Si oui, serait-ce un lecteur simple vitesse ou double vitesse ? Que faudrait-il acheter comme raccordement pour que cela puisse se faire sans problèmes. Sinon quelle est la meilleure compilation (lecteur CD + carte son) à moins de 3 000 F TTC ? Peut-on facilement brancher une chaîne Hi-Fi avec un ordinateur type PC ? Si oui, quel en serait le coût et le matériel pour que cela soit possible ?
Sebastien Cabelduc

Eh bien, non, tout comme les lecteurs de CD audio, un lecteur CD vidéo n'est pas utilisable comme unité CD-Rom, ni simple ni double vitesse. Ce matériel est plus performant qu'un lecteur de CD audio, puisqu'en plus des CD classiques, il lit les CDV à son numérique et vidéo numérique, et les LD avec son numérique et vidéo analogique. Ce qui fait que la mécanique est potentiellement capable de gérer les CD-Rom. Le problème se situe au niveau interfaçage, avec l'absence de port de sortie compatible avec les interfaces utilisées dans le monde PC (IDE, SCSI, Centronics, par exemple). Pour l'ensemblee carte sonore et CD-Rom, tu peux te reporter à Joystick N° 51 qui comporte un dossier très complet sur ce sujet. À tout hasard, voici les caractéristiques minimales souhaitables : lecteur CD-Rom double vitesse (si possible avec mémoire cache interne), carte sonore 16 bits compatible Sound Blaster Pro (si en plus, elle est General Midi et dispose de la synthèse sonore Wave Table, c'est super !). Oui, on peut facilement connecter une chaîne Hi-Fi sur un PC. C'est juste un problème de cordon de liaison. L'idéal est de relier la sortie LINE de votre carte sonore à l'entrée AUX (au besoin TAPE ou VIDEO) de votre amplificateur Hi-Fi. L'entrée AUX est en général la plus tolérante. Par contre, il est totalement déconseillé d'utiliser l'entrée PHONO. Si votre carte ne dispose pas d'une sortie son LINE, vous pouvez employer la sortie enceintes SPEAKERS. Mais attention, il faut réduire au maximum le niveau de sortie (mettre le bouton de volume au minimum ainsi que les réglages soft de volume). En effet, pas mal de cartes sonores intègrent leur propre amplificateur pour attaquer les enceintes, et les entrées d'un amplificateur sont prévues pour des signaux faibles de l'ordre de 1 V ou moins. Le matériel nécessaire se réduit à un simple cable blindé : mini-jack stéreo vers deux prises type Cinch (RCA), d'un prix qui ne devrait pas dépasser 100 F.

Cher joy, je suis possesseur d'un PC 486 DX 33 avec une carte graphique Trident 1 Mo gérée par le Bios «Trident TGA C 3.0». Est-il possible d'afficher sous Windows 3.1 une résolution de 640 X 480 en 16 millions de couleurs ou en 32 000 couleurs (en plus de 256 couleurs, quoi !!) ? Si oui, où pourrais-je trouver les drivers adéquats (si besoin de téléchargement, j'ai un modem) ?
Ornikator

La taille de la mémoire vidéo de cette carte permet effectivement d'utiliser du 640 X 480 en 32 000 couleurs ou 16 millions de couleurs sous Windows. En principe, la Trident, qu'elle soit de type ISA ou VLB supporte ces modes graphiques. Pour les drivers, vous devriez facilement les trouver auprès de votre revendeur, car ce type de carte graphique est d'usage courant.

Coucou, les jeunes !!!! Alors là, j'ai besoin de vous, ça tombe bien. Vous êtes là ?... Alors, passons aux choses sérieuses, les questions : je souhaite acheter un second disque dur pour avoir une capacité de stockage importante, parce que 129 Mo, ça fait court. Alors j'voulais y rajouter dans les 300 Mo pour faire plus, mais voilà, est-ce possible de rajouter un second disque dur ? Si oui, à quoi faut-il que je fasse attention lors de l'achat de celui-ci (tps accès, etc.) ? Là, je t'ai encadré un truc que j'ai vu sur un catalogue (NDR : O.K., t'as encadré un lecteur Syquest 105 Mo 3 p 1/2 SCSI et un autre Syquest connectable sur le port parallèle du PC, on note...). Qu'est-ce donc que cette chose, est-ce une solution à mon problème de disque dur (décris ce que c'est pour les lecteurs, parce que moi j'en suis incapable) ? Une dernière question. Est-ce que l'installation d'un second disque dur est faisable par le commun des mortels ?
Bose, l'homme à la moto

Oui, il est possible de rajouter un deuxième disque dur à un PC. Encore plus fort, selon le type de carte contrôleur de disque utilisé. On peut même en rajouter plein d'autres. Avec un contrôleur type SCSI, on peut gérer jusqu'à 7 unités (et plus, si c'est un contrôleur SCSI 2). Il y a de très fortes chances que votre machine soit équipée d'un contrôleur IDE standard. Là c'est le menu économique pour tous, et deux disques durs maximum en tout. Le deuxième devant évidemment être de type IDE comme le premier. La caractéristique principale d'un disque dur est le taux de transfert (nombre de KOctets transférables en 1 seconde) qui donne une idée des performances du matériel (un disque IDE moyen transfère 1 Mo/s, en SCSI ont monte à 3 Mo/s, voire plus). Ce taux dépend de paramètres comme la présence et la taille d'un cache-mémoire, le temps d'accès (temps de déplacement tête de lecture/écriture sur l'information à lire/écrire : il doit être minimal) ou la vitesse de rotation du disque. Un disque dur Syquest est un disque dur dont la partie magnétique (disque rigide) supportant l'information est contenue dans une cartouche que l'on peut extraire de la mécanique (têtes de lecture et entraînement en rotation). Ce procédé permet d'utiliser autant de cartouches que l'on veut, un peu comme avec un gros lecteur de disquettes. Les performances sont proches de celles d'un disque dur classique, et les possibilités, équivalentes. C'est une bonne solution pour faire des «back-up» rapidement. Ce matériel peut effectivement résoudre ton problème, mais est plus onéreux qu'un disque dur normal (disque dur plus cher et obligation d'acheter un contrôleur SCSI pour le piloter). À noter qu'il existe aussi des Syquest IDE. Le disque Syquest utilisant le port parallèle ne présente aucun intérêt dans ton cas (il en aurait un si ton PC était plein comme un œuf!). Cette technique permet de rajouter un disque dur sans ouvrir le boîtier de l'ordinateur, mais n'autorise que des taux de transfert de données très inférieurs à un disque dur interne (le port parallèle est moins rapide que le bus ISA, et ne parlons pas de VLB ou de PCI !). Oui, une installation d'un deuxième disque dur est envisageable par le commun des mortels. Il vaut mieux prendre la précaution, dans ce cas, de récupérer la fiche technique du disque (caractéristiques à déclarer dans le SETUP), se procurer un berceau ou des entretoises de fixation, la visserie nécessaire (piège : les vis sont souvent au pas américain) et un câble en nappe spécial pour relier vôtre contrôleur aux deux unités de disque. Pour les feignants, certains fabricants sérieux vendent des kits disques durs complets (Western Digital, etc.). Enfin, potassez votre manuel DOS aux commandes FDISK et FORMAT.

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

WIAL FRANCE S.A.R.L.

Tél.: (1) **39 87 09 90** - Fax: (1) 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés, commandez directement, grâce au nouveau service minitel :

3615 ALLGAMES*WIAL

2,19 FF mn

Wial

MERCI !!! de nous avoir fait confiance

Horaires d'appel du Lundi au Samedi : 10 heures à 19 heures

IBM PC & COMPATIBLES

1942 THE PACIFIC AIR WAR 3,5	MF 319
ACES OF THE DEEP 3,5	NC
ACES OVER EUROPE 3,5	VF 279
ACROSS THE RHINE 3,5	NC
ALIEN LEGACY 3,5	MF 289
AL-QADIM 3,5	**VF 299**
ARCHON ULTRA - SSI - 3,5	249
ARENA - THE ELDER SCROLLS - 3,5	**MF 299**
ARMORED FIST 3,5	**MF 339**
BATTLE BUGS 3,5	**VF 299**
BATTLEISLE II 3,5	**VF 345**
BENEATH A STEEL SKY 3,5	VF 299
BLOODNET 3,5	379
BLUE FORCE 3,5	MF 299
BREAKTHRUE 3,5	**MF 199**
CANNONFODDER 3,5	**VF 275**
CHAOS ENGINE 3,5	MF 245
COLONIZATION 3,5	**VF 335**
COMANCHE + MISSIONS 3,5	MF 345
COMANCHE DATA DISK II 3,5	MF 219
CORRIDOR 7 3,5	MF 199
DARK LEGIONS 3,5	**299**
DARKSUN II -SSI- 3,5	**309**
DAWN PATROL 3,5	**NC**
D. DAY 6 JUIN 1944	VF 345
DAY OF THE TENTACLE 3,5	VF 339
DELTA V 3,5	MF 325
DETROIT 3,5	VF 349
D O O M II 3,5	**329**
DREAMWEB 3,5	NC
DUNGEON HACK + EYE OF BEHOLDER III 3,5	**VF 299**
DUNGEON MASTER II 3,5	**NC**
EIGHTBALL DELUXE PINBALL 3,5	MF 265
EMPIRE SOCCER 94 3,5	VF 279
EVASIVE ACTION 3,5	MF 275
F-14 FLEET DEFENDER 3,5	MF 299
FIELDS OF GLORY 3,5	VF 269
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 3,5	**MF 279**
FLASHBACK 3,5	MF 229
FREDDY PHARKAS 3,5	VF 259
FRONT PAGE SPORTS BASEBALL 3,5	**NC**
GABRIEL KNIGHT - SIERRA - 3,5	VF 259
GOBLINS III 3,5	**VF 269**
GREAT NAVAL BATTLES II - SSI - 3,5	MF 299
HARPOON II 3,5	335
HEIMDALL II 3,5	VF 299
HOKUM KA-50 3,5	**NC**
INCA 2 - WIRACOCHA - 3,5	VF 269
INDIANA JONES IV 3,5	VF 335
INDY CAR PAINT KIT 3,5	**149**
INDY CAR RACING 3,5	VF 289
IN EXTREMIS 3,5	VF 259
INHERIT THE EARTH 3,5	299
IRON CROSS 3,5	**299**
ISHAR III 3,5	VF 289
JORUNE -ALIEN LOGIC- SSI 3,5	MF 299
KING MAKER 3,5	MF 289
KYRANDIA II - HAND OF FATE - 3,5	VF 299
LANDS OF LORE 3,5	VF 295
LEISURE SUIT LARRY VI 3,5	VF 299
LODE RUNNER 3,5	**MF 269**
LORDS OF POWER COMPILATION 3,5	MF 355
LORDS OF THE REALM 3,5	**NC**
MAGIC CARPET 3,5	**NC**
MAITRES DE L'AVENTURE 3,5	VF 259
MASTER OF MAGIC 3,5	**NC**
MASTER OF ORION 3,5	MF 299
MICROMACHINES 3,5	**MF 239**
MIGHT & MAGIC V DARKS. OF XEEN 3,5	VF 275
MONKEY ISLAND II 3,5	VF 339
NCAA BASKETBALL 3,5	**NC**
NHL ICEHOCKEY 3,5	MF 285
O.M. SUPER FOOTBALL 3,5	VF 235
OVERLORD 3,5	**279**
OVERLORD 3,5	**VF 339**
PACIFIC STRIKE 3,5	VF 325
PACIFIC STRIKE SPEECHPACK 3,5	VF 149
PARADOX 3,5	NC
PATRICIAN 3,5	VF 239
PINBALL DREAMS II DATA DISK 3,5	MF 199
PINBALL FANTASIES 3,5	VF 239
PIRATES GOLD 3,5	VF 269
PIZZA TYCCON -MICROPROSE- 3,5	NC
POLICE QUEST IV 3,5	VF 299
PRINCE OF PERSIA II 3,5	MF 249
PRIVATEER + SPEECHPACK 3,5	MF 349
PRIVATEER RIGHTEOUS FIRE 3,5	MF 169
PRIVATEER SPEECHPACK 3,5	MF 159
PROJECT NOMAD 3,5	MF 229
QUARANTINE 3,5	**VF 299**
RAPTOR-CALL OF THE SHADOWS- 3,5	MF 289
RAVENLOFT 3,5	**VF 299**
RED HELL 3,5	MF 319
ROBINSON'S REQUIEM 3,5	MF 279
RYDER CUP 3,5	MF 229
SABRE TEAM 3,5	MF 299
SAM & MAX - HIT THE ROAD - 3,5	VF 319
SETTLERS 3,5	**VF 345**
SHADOWCASTER 3,5	MF 279
SIM CITY 2000 3,5	**VF 289**
SIM CITY 2000 SCENERY 3,5	**VF 155**
SIMON THE SORCERER 3,5	VF 335
SPACE HULK 3,5	MF 269
SPACE SIMULATOR -MICROSOFT- 3,5	MF 389
SSN-21 SEAWOLF 3,5	MF 299
STARLORD 3,5	**VF 299**
STRONGHOLD 3,5	VF 249
STUNT ISLANDS 3,5	VF 299
SUBWAR 2050 - MICROPROSE - 3,5	VF 269
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN 3,5	**NC**
SYNDICATE 3,5	VF 285
SYSTEM SHOCK 3,5	**VF 299**
T.F.X. 3,5	MF 319
TIE FIGHTER 3,5	VF 335
THE INCREDIBLE MACHINE II 3,5	NC
THE MANAGER 3,5	**NC**
THEME PARK 3,5	**VF 339**
TRANSPORT TYCOON 3,5	**VF 329**
UFO - MICROPROSE - 3,5	VF 299
ULTIMA VIII PAGAN 3,5	VF 335
ULTIMA VIII SAP 3,5	VF 165
VEIL OF DARKNESS 3,5	VF 245
VROOM MULTI-PLAYER PC 3,5	VF 275
WARCRAFT 3,5	**NC**
WARRIORS 3,5	**NC**
WING COMMANDER ARMADA 3,5	MF 269
WINGS OF GLORY 3,5	NC
WINTER OLYMPICS 3,5	VF 225
WOLF 3,5	NC
WORLD CUP 94 3,5	MF 229
X-WING - LUCASFILM - 3,5	MF 335
X-WING MISSION B-WING 3,5	MF 199
ZEPPELIN 3,5	**NC**

BUDGET IBM PC & COMPATIBLES

4D SPORTS BOXING 5,25	MF 119
4D SPORTS DRIVIN 5,25	MF 119
ACES OF THE PACIFIC 3,5	**VF 195**
ALIEN BREED 3,5	MF 199
A- TRAIN 3,5	**169**
BLUES BROTHERS JUKE BOX ADVENTURE 3,5	119
CAMPAIGN II 3,5	**189**
CHAMPIONSHIP MANAGER 93 3,5	**149**
CHESS MANIAC 3,5	**MF 179**
CURSE OF ENCHANTIA 3,5	**159**
DOGFIGHT-MICROPROSE 3,5	**VF 179**
DRAGONS LAIR 3 3,5	MF 129
ESPANA - THE GAMES 92 - 3,5	MF 99
EVAN MORE INCREDIBLE MACHINE 3,5	**VF 129**
F-15 STRIKE EAGLE III 3,5	**MF 189**
FALCON 3.0 -MICROPROSE- 3,5	**MF 175**
FORMULA 1 GRAND PRIX 3,5	**179**
GENESIA 3,5	**139**
HARPOON 1.21 3,5	139
HARRIER JUMP JET-MICROPROSE 3,5	MF 189
HOOK 5,25	MF 99
HUMANS 3,5	99
JIMMY CONNORS TENNIS 3,5	99
LASER SQUAD 5,25	MF 149
LAURA BOW II DAGGER OF AMON RA 3,5	**VF 169**
LEGACY-MICROPROSE 3,5	**VF 179**
LOTUS TURBO CHALLENGE III 3,5	MF 159
MANHUNTER NEW YORK 3,5	MF 149
N F L -MICROPROSE- 3,5	**159**
PGA GOLF PLUS 5,25	MF 69
POLICE QUEST II 3,5	MF 149
POWERMONGER 3,5	149
RAILROAD TYCOON DELUXE 3,5	**MF 179**
REACH FOR THE SKIES 3,5	**139**
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	**MF 179**
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5	159
SHADOW OF YSERBIUS 3,5	119
SHERLOCK HOLMES 5,25	**MF 89**
SIM LIFE 3,5	125
SPACE CRUSADE 3,5	**MF 99**
SPACE QUEST IV 5,25	VF 139
SPEED BALL II 3,5	**MF 79**
STRIP POKER 3,5	**115**
TERMINATOR RAMPAGE 3,5	**155**
THEIR FINEST HOUR 3,5	139
TITUS THE FOX 3,5	MF 119
TV SPORTS BOXING 3,5	**MF 139**
UTOPIA 3,5	**115**
VALHALLA 3,5	MF 119
WILLY BEAMISH 3,5 EGA	VF 125
WING COMMANDER I 3,5	**139**
WIZKID 3,5	MF 135
WWF EUROPEAN RAMPAGE 3,5	MF 119
YO JOE ! 3,5	MF 145

CD ROM PC

10TH ANNIVERSAIRE	VF 269
ACES OF THE DEEP	**NC**
AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET	**369**
ALONE IN THE DARK II	VF 359
ALONE IN THE DARK III	**VF 379**
AL-QADIM	VF 299
ARMORED FIST	**MF 375**
ATLAS DU MONDE	VF 479
BATTLE ISLE II	VF 389
BATTLE ISLE II -TITAN'S LEGACY-	NC
BENEATH A STEEL SKY	VF 369
BETRAYAL AT KRONDOR	MF 315
BIOFORGE	**NC**
BUZZ ALDRINS RACE INTO SPACE	MF 319
CASTLES II	NC
CENTRAL INTELLIGENCE	MF 309
CHESSMASTER 4000 + LIFE & DEATH	199
CINEMANIA 94 - MICROSOFT -	499
CIVILISATION + RAILROAD TYCOON DELUXE	MF 239
COLONIZATION	**VF 339**
COMANCHE + MISSIONS	**385**
CONSPIRACY KGB	VF 345
COVERGIRL STRIP POKER	**MF 199**
CREATURE SHOCK	NC
CRIME PATROL	**389**
CRITICAL PATH	179
CRUISE FOR A CORPS	139
CYBERDREAMS	NC
CYBERIA	**NC**
CYCLEMANIA	**MF 289**
CYCLONES -SSI-	MF 299
DARK LEGIONS	**269**
DARK SUN II -SSI-	319
DARK SUN SHATTERED LANDS - SSI -	309
DAY OF THE TENTACLE	VF 339
D-DAY 6 JUIN 1944	VF 359
DAWN PATROL	NC
DESERT STRIKE	**MF 249**
DIGITAL LOVE	**MF 159**
DOOM II	**399**
DOOM UTILITIES	199
DRAGON LORE	VF 349
DRAGONSPHERE	MF 319
DUNGEON HACK - SSI -	269
DUNGEON MASTER II	**NC**
DUNE + THE 7TH GUEST	MF 379
EARTHSIEGE	NC
ECSTATICA	**MF 309**
EYE OF BEHOLDER I	139
F-14 FLEET DEFENDER GOLD	**MF 299**
FALCON 3.0 GOLD	MF 339
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	VF 289
FLIGHT UNLIMITED	**NC**
FORMULA 1 GRAND PRIX	**189**
FRONTIER COMPILATION	MF 345
GABRIEL KNIGHT	VF 319
GENESIA	VF 289
GOBLINS	MF 259
GOBLINS II	VF 289
GREAT NAVAL BATTLES II - SSI -	MF 299
HAMMER OF THE GODS	299
HARVESTER	NC
HEIMDALL II	VF 309
HELL	**NC**
HIGH COMMAND	139
INCA II - WIRACOCHA -	VF 319
INFERNO	**MF 345**
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	MF 339
IRON HELIX	199
ISHAR 2	MF 149
IT CAME FROM THE DESSERT	**95**
JORUNE -ALIEN LOGIC - SSI	MF 299
JOURNEY MAN PROJECT	299
KING'S QUEST VI	MF 319
KING'S QUEST VII	**VF 369**
KINGS QUEST COLLECTORS 1-6	**319**
KYRANDIA II - HAND OF FATE -	VF 379
KYRANDIA III	**NC**
LANDS OF LORE	MF 349
LAURA BOW II - DAGGER OF AMON RA -	MF 199
LEISURE SUIT LARRY 6	VF 329
LINKS COLLECTORS	MF 349
LITTLE BIG ADVENTURE	**VF 419**
LOOM	299
LOST IN TIME	VF 355
MAD DOG MCREE II	**269**
MAGIC CARPET	**NC**
MANTIS	MF 399
MASTER OF MAGIC	**NC**
MEGA RACE	**199**
MENZOBERRRANZAN	MF 319
MICROCOSM	MF 355
MYST	**MF 399**
NHL HOCKEY 95	MF 325
NOVASTORM	**MF 309**
OUTPOST	VF 339
OUTPOST PLANET PACK	NC
PGA 486 TOUR GOLF	MF 345
PINBALL DREAMS DELUXE	MF 269
PIRATES	139
PIRATES GOLD	169
POLICE QUEST IV	VF 329
PRISONER OF ICE	NC
PRIVATEER + MISSIONS	389
PROJECT NOMAD	MF 239
PSYCHOTRON	**MF 339**
QUARANTINE	**VF 309**
QUEST & FUN	MF 219
RAVENLOFT	329
REBEL ASSAULT	269
RISE OF THE ROBOTS	**NC**
ROBOCOP III + DUNE	189
SABRE TEAM	MF 279
SAM & MAX -HIT THE ROAD-	VF 369
SHADOW OF THE COMET	VF 335
SIM CITY ENHANCED	NC
SPACE HULK	MF 359
SPACE PIRATES	NC
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	**319**
SPACE SHUTTLE	139
SPACESHIP WARLOCK	MF 319
SSN-21 SEAWOLF	VF 359
STAR CRUSADER	MF 309
STONEKEEP	**NC**
STRICKE COMMANDER + PRIVATEER	MF 365
SUBWAR 2050 + SCENARIO	VF 319
SUMMER + WINTER CHALLENGE	159
SUPER KARTS	MF 339
SYNDICATE	VF NC
T.F.X.	VF 369
THE 7TH GUEST	185
THE 11TH HOUR	NC
THE HORDE	419
THEME PARK	**VF 379**
TORNADO	MF 399
TRANSPORT TYCOON	**VF 329**
UFO -MICROPROSE-	VF 279
ULTIMA UNDERWORLD PART I & II	315
ULTIMA VII - THE COMPLETE -	MF 369
ULTIMA VIII + SPEECHPACK	VF 419
ULTIMATE FOOTBALL	**309**
UNDER A KILLING MOON	**VF 399**
US NAVY FIGHTERS	NC
WARRIORS	**NC**
WHALES VOYAGE	149
WHO SHOT JOHNNY ROCK	329
WING COMMANDER 1 + 2	MF 309
WING COMMANDER III	**NC**
WING COMMANDER ARMADA	MF 319
WINTER OLYMPICS	VF 225
WOODRUFF	NC
WORLD CUP 94	MF 239
WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC IV + V)	299
ZEPHYR	MF 319
ZEPPELIN	**NC**

ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC

DISQUETTES BOITE DE 10 3,5 DF-DD	38
DISQUETTES BOITE DE 10 3,5 HD	56
FLIGHTSTICK PRO CH PRODUCTS	545
GRAVIS JOYSTICK IBM NOIR	249
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	285
GRAVIS GAMEPAD IBM PC	179
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	199
GRAVIS JOYSTICK PHOENIX	**899**
HAUT-PARLEURS SCREEN BEAT	199
GAMME THRUSTMASTER	
MANETTE FLIGHT CONTROL PC	599
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC	899
VOLANT FORMULA T1 PC	1239
SOUND BLASTER 2.0 DELUXE	499
SOUND BLASTER PRO VALUE	639
SOUND BLASTER 16 BASIC	1185
SOUND BLASTER 16 ASP MULTI CD	1349
SOUND BLASTER AWE 32	1999
SOUND BLASTER 16 VALUE	779
MAXI SOUND 16 + HP + MICRO	**789**
WAVE BLASTER	1479
KORG WAVE UPGRADE	**929**

AMIGA

APOCALYPSE	MF 199
ARMOUR GEDDON II	**MF 185**
BANSHEE A1200	NC
BENEFACTOR	**MF 189**
BRIAN THE LION	MF 195
BRIAN THE LION AMIGA 1200	MF 199
CANNONFODDER	MF 245
CARTON ROUGE	NC
COMBAT CLASSICS II	MF 209
DARKMERE	VF 249
D-DAY 6 JUIN 1944	**VF 309**
DENNIS LA MALICE	MF 199
DESERT STRIKE	MF 199
DETROIT A1200	NC
DUNGEON MASTER II	**NC**
ELITE II - FRONTIER -	VF 259
ELFMANIA	MF 199
FIELDS OF GLORY	**VF 259**
FIELDS OF GLORY A1200	**VF 269**
FLASHBACK	**VF 199**
GOAL DINO DINIS KICK OFF III	VF 219
GOBLINS III	VF 225
HEIMDALL II	VF 255
IMPOSSIBLE MISSION 2025	MF 309
ISHAR III	VF 259
ISHAR III A1200	**NC**
K240	MF 219
KING QUEST 6	VF 289
LEMMINGS III	**NC**
LORDS OF THE REALM	NC
LOST VIKINGS	VF 229
MAGIC BOY	MF 189
MAITRES DE L'AVENTURE	VF 259
MORTAL COMBAT	MF 219
MR NUTZ	MF 199
OSCAR AMIGA 1200	MF 259
OVERLORD	NC
PUGGSY	MF 225
PUTTY SQUAD A1200	**NC**
PERIHELION	MF 185
ROBINSON'S REQUIEM	VF 265
ROBINSON'S REQUIEM A1200	VF 269
RUFF'N'TUMBLE	**MF 189**
RYDER CUP AMIGA 1200	MF 235
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	NC
SETTLERS	VF 309
SIERRA SOCCER	VF 219
SIMON THE SORCERER	VF 309
SIMON THE SORCERER A1200	VF 329
SOCCER KID	VF 199
SPACE HULK	**MF 249**
STARLORD	**VF 269**
SYNDICATE	VF 219
TERMINATOR II - ARCADE GAME	MF 239
T.F.X. A1200	NC
THEME PARK A1200	**VF 285**
TORNADO	MF 319
UFO - MICROPROSE -	NC
UNIVERSE	NC
WINTER OLYMPICS	VF 229
WIZ 'N LIZ - PSYGNOSIS	MF 229
WORLD CUP 94	MF 229

BUDGET AMIGA

AGONY	MF 149
AMNIOS	MF 109
BILL'S TOMATO GAME	MF 155
BODY BLOWS	MF 175
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	119
CHAOS ENGINE	**125**
CHUCK ROCK II	MF 135
CRASH DUMMIES	MF 159
DELUXE STRIP POKER II	**MF 119**
DOGFIGHT -MICROPROSE-	**VF 189**
DRAGONS LAIR 3	MF 109
DREAM TEAM COMPILATION	MF 139
DONK - SAMURAI DUCK -	MF 115
EXCELLENT GAMES	169
F-117 A NIGHTHAWK	**MF 189**
F-19 STEALTH FIGHTER	MF 159
FORMULA 1 GRAND PRIX	**169**
GLOBAL GLADIATORS	MF 139
GUNBOAT	**129**
GUNSHIP 2000 -MICROPROSE-	**MF 179**
HAEGAR THE HORRIBLE	MF 89
INDIANA JONE S III/EXPLORA III	MF 159
KING'S QUEST I - SIERRA -	MF 129
LEISURE SUIT LARRY I - SIERRA -	MF 129
LOTUS TURBO CHALLENGE II	MF 129
MANCHESTER UNITED	**149**
MONSTERBUSINESS	MF 109
NICK FALDOS GOLF	MF 109
PAPERBOY 2	MF 99
PARASOL STARS	MF 119
PIRATES	**MF 109**
POLICE QUEST II	**MF 149**
POLICE QUEST III	**MF 155**
POPULOUS II	149
POWERMONGER	**149**
PREMIER MANAGER 2	**129**
PRIME MOVER - PSYGNOSIS	MF 149
PUSH OVER	MF 109
REACH FOR THE SKIES	**135**
ROCKET RANGER + TV SPORTS FOOTBALL	99
R TYPE II	89
SEEK & DESTROY AMIGA 1200	MF 179
SENSIBLE SOCCER 92/93	MF 155
SKIDMARKS	MF 179
SPACE CRUSADE	MF 99
SPACE QUEST IV	**139**
STREETFIGHTER II	MF 125
STELLAR 7	**MF 119**
UTOPIA	MF 99
WING COMMANDER 1	**139**
WOLFCHILD	MF 135
WOLFPACK	**139**
WONDERDOG	MF 119
ZOOL	MF 125
ZOOL II	MF 149
ZYCONIX	MF 99

AMIGA CD 32

LIQUIDATION DU STOCK NOUS CONSULTER POUR CONNAITRE LES JEUX DISPONIBLE ET LEURS PRIX

MF = MANUEL EN FRANCAIS
VF = VERSION EN FRANCAIS

RCS PONTOISE B 393 461 082

En cas d'article défectueux, échange immédiat. Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués T.T.C.

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX :		Port	
		Total	

FRAIS DE PORT France : 30 F → Livraison 24/48 h

DOM + CEE + Suisse : 60 F TOM : 90 F (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au-delà de 800F PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

Commandez* par téléphone (1) 39 87 09 90 ou fax (1) 39 85 88 80

OUI Cochez si vous êtes présent à cette adresse tous les jours entre 8 h et 12 h → pour livraison en 24 h

Nom...

Adresse...

....Tél : ....

Code postal..........................Ville ....

Règlement :

❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (pour un Euro-chèque ajoutez 40F)

❑ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port) pour frais de contre remboursement

❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I

Date d'expiration :......./....... Signature obligatoire ....

JOYSTICK 12/94

RÉPONSES MICRO

Salut, je suis un fana de simulateurs de vol. Je voudrais aller vers plus de réalisme dans les commandes de vol. Or, les manettes de contrôle standard (le joystick, quoi !), c'est pas vraiment le pied question réalisme. Il y a bien des trucs qui ressemblent un peu plus à des manches à balai, mais c'est pas donné ou alors c'est carrément moche. Je me suis dit : pourquoi pas le construire moi-même ? Ça doit pas être si sorcier que ça. J'ai donc démonté ma manette pour examiner le principe, et là j'en viens à l'excellente question qui me chiffonne et à laquelle j'espère que vous répondrez : Quel est le brochage de la sortie joystick PC, les signaux disponibles et tout et tout ?
Jean-Marc Stealth

La sortie joystick d'un PC se présente toujours sous la forme d'une prise femelle Cannon 15 broches. Elle est prévue pour gérer 2 joysticks avec normalement 2 boutons feu chacun (même si certaines manettes PC avancées ont plus de 2 boutons «action»). Le brochage est le suivant :

8 7 6 5 4 3 2 1
9 10 11 12 13 14 15

Brochage	Joystick
1	+5 V
2	manette 1, bouton 1
3	manette 1, axe des X
4	masse
5	masse
6	manette 1, axe des Y
7	manette 1, bouton 2
8	+ 5 V
9	+ 5 V
10	manette 2, bouton 1
11	manette 2, axe des X
12	masse
13	manette 2, axe des Y
14	manette 2, bouton 2
15	+ 5 V

J'ai récemment acquis Civilization (j'en suis assez content d'ailleurs) et son nouveau data disk -CIVPRO-, mais voilà... je n'ai pas assez de mémoire alors que je possède quand même un 486 DX II 66 et 8 Mo !! Quand je le lance, s'inscrit alors : «Pas assez de mémoire, essayez une disquette boot, ou si vous possédez un PENTIUM, faites z456.077». Pouvez-vous m'envoyer un modèle de disquette boot ou m'expliquer comment le faire démarrer. S'il vous plaît, aidez-moi vite !!
J.-B., l'impatient.

Bienvenue au club des victimes de manque de place en mémoire conventionnelle (640 premiers Ko d'un PC). Cette dernière est souvent surchargée par les divers programmes exécutables, drivers, utilitaires, DOS, etc. Tout ça pour garder la compatibilité avec les PC à base de 8088, 8086. Voici la marche à suivre pour créer une disquette de boot (Employez MEM /C /P pour voir la carte mémoire du PC). Créez une disquette système (FORMAT A: /S), puis copiez un CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT minimaux fabriqués sous un éditeur ASCII quelconque. Voici troisexemples de CONFIG.SYS qui laissent dans les 620 Ko de RAM conventionnelle :

```
REM ** config avec 2 Mo d'EMS **
DEVICE=A:\HIMEM.SYS
DEVICE=A:\EMM386.EXE RAM 2048
BUFFERS=20,0
FILES=25
DOS=UMB
DOS=HIGH

REM ** config sans EMS et avec  XMS **
DEVICE=A:\HIMEM.SYS
DEVICE=A:\EMM386.EXE NOEMS
BUFFERS=20,0
FILES=25
DOS=UMB
DOS=HIGH

REM ** AUTOEXEC MINIMAL **
PROMPT $P$G
PATH A:\;C:\DOS
LH A:\MOUSE.COM
LH KEYB FR,, A:\KEYBOARD.SYS
```

La présence d'un AUTOEXEC.BAT n'est pas toujours nécessaire. Elle ne s'impose que si vous utilisez le clavier français, la souris ou d'autres périphériques (carte sonore, CD-Rom, etc., auquel cas il faut charger les pilotes concernés, déclarer le paramétrage, etc.). Ces exemples considèrent que les fichiers à charger (HIMEM.SYS, EMM386.EXE, MOUSE, etc.) se trouvent au niveau racine (hors de tout répertoire) sur la disquette A: . Pour optimiser une configuration plus complexe avec MEMMAKER, voici comment procéder : copiez les fichiers CHKSTATE.SYS, MEMMAKER.EXE, SIZER.EXE du dossier DOS sur A:. Mettez-vous sur A:, tapez MEMMAKER, choisissez l'installation rapide, suivez les instructions sauf une : ne retirez jamais la disquette du lecteur malgré les messages (c'est le système sur disquette que vous voulez optimiser, pas celui sur disque dur). Une fois l'optimisation terminée, redémarrez le système avec la disquette placée dans le lecteur. Le PC charge alors le système minimal optimisé (disquette toujours prioritaire sur le disque dur au démarrage), et vous n'avez plus qu'à passer sur le disque dur pour lancer votre jeu normalement.

Salut, j'ai un PS/1 486 DX 2 50 avec 250 Mo de mémoire. Mais lorsque je sélectionne le gestionnaire de fichiers, trois lecteurs apparaissent : le lecteur A, ainsi que les lecteurs C et H. Seulement voilà, je n'ai qu'un seul disque dur. Dans le lecteur C, il y a 382 000 Ko, et dans le lecteur H, il y a 250 000 Ko. Qu'est-ce que cela signifie ? Je voudrais également savoir s'il y a une grande différence de puissance entre le DX2 50 et le DX2 66.
Syntax error in 10

Heu... Vous voulez certainement dire que vous avez un disque dur de 250 Moctets et pas 250 Mo RAM (le 486 peut gérer 4 Gigaoctets, mais vu le prix de la MEV...). Plusieurs possibilités s'offrent à nous pour expliquer ces résultats surprenants au premier abord :
1) La plus probable : vous confondez Ko et octets et le lecteur H est simplement un disque virtuel (RAM DISK) qui utilise une partie de la mémoire vive (250 Ko) pour simuler un disque dur (utilitaire RAMDRIVE.SYS du DOS), la taille apparemment supérieure aux capacités du disque dur de C: s'expliquant par l'usage d'un compresseur de disque (Doublespace, Stacker, etc.).
2) Votre machine est reliée à un réseau, et le lecteur H correspond à une partition de 250 Mo sur le disque dur du serveur réseau.
3) Votre disque dur est partionné en deux unités, toutes deux compressées (rappelons que les compresseurs créent des unités de taille fictive, en clair on peut très bien avoir deux unités compressées de 300 Mo sur un disque dur de 250 Mo et n'arriver à mettre que 400 Mo, donc méfiance...). Non, la différence de puissance n'est pas très grande (20 % environ).

Vous avez des questions techniques ? Avons-nous des réponses? Pour le savoir, exposez vos misères informatiques avec le maximum de détails (im)pertinents, en écrivant à :
Joystick
"Réponses Micro"
10, rue Thierry Le Luron
92592 Levallois-Perret CEDEX

IAN SOLO



Un Pc

Gentil Papa Noël,
J'ai été très sage cette année et j'ai pensé que tu pourrais m'apporter un joli cadô pour Noël. Alors voilà, comme je suis fatigué de niquer tous mes copains à Mortal Kombat 2 sur ma console, je voudrais bien avoir un bô PC Multimédia avec lecteur de CD-Rom et carte son pour jouer à tous les chouettes trucs qu'ils testent dans Joystick...

Bon, vous pouvez toujours essayer de recopier cette lettre avec votre écriture la plus pourrie (rajouter les fôtes d'orthographe) et l'envoyer au Père Noël, 24, allée des Lapons, 19005 Pôle Nord, mais les chances pour que ça marche sont plutôt minces. Tout porte à croire que pour vous procurer le PC de vos rêves, il vous faille casser la tirelire et aller dealer dans le magasin le plus proche avec un revendeur qui pourrait avoir, comme les lapons dont on parlait plus haut, les yeux bridés. A Joystick, on n'héberge pas le Père Noël, alors n'essayez pas de nous refiler la lettre. Néanmoins, comme on veut pas vous laisser dans l'angoisse par ces temps de grand froid, voilà un ensemble de conseils pour vous guider dans le choix d'un PC pour jouer, travailler et étudier afin qu'il soit le plus bô, le plus rapide et pas (trop) cher.

1 Négociez !

Un revendeur micro n'est pas un marché aux puces, mais cela ne doit pas interdire la négociation. Celle-ci sera plus facile chez un revendeur indépendant qui peut en prendre la responsabilité, que dans la grande surface où le vendeur est un employé sans pouvoir. Alors, soyez raisonnable. Évitez de dire : "Vous me faites quel rabais ?". Dites plutôt : "Si je prends ce truc en plus, je dépasse mon budget, vous pouvez me faire une remise ?".

2 Si possible, testez !

Si le revendeur est conciliant, vérifiez les performances du PC convoité : procurez-vous une disquette de test des performances (par exemple, Winbench sous Windows) et lancez le programme qui prend cinq minutes. Hou là, je vais pas me faire des amis !

3 Comparez le contenu

Lorsque vous hésitez entre deux config, vous devez vérifier que les prix recouvrent bien la même chose.

4 Le pélerinage à la Mecque

Pour quelques brouzoufs de différence, n'allez pas acheter votre PC à l'autre bout de la planète alors qu'il y a un revendeur sympathique à portée de chez vous. Le jour où vous aurez besoin d'un service après-vente, vous vous en mordrez les doigts.

5 Petits rien

Soignez le clavier et la souris (c'est pas ça qui va vous ruiner). Si besoin est,

pour mon noël

demandez-en d'autres au revendeur que ceux fournis en standard (par exemple, clavier Keytronic et souris Microsoft2). Au prix où vous allez payer le PC, il n'y a rien de plus désagréable que les périphériques qui font toc.

6 Peu importe le flacon...

Ne bloquez pas sur le look du boîtier, pourvu que la finition soit bonne. Ce qui importe, c'est ce qu'il y a dans la boîte : ne vous laissez pas impressionner par un design tape-à-l'œil.

7 Et les drivers

Vérifiez que les pilotes (petits logiciels qui permettent de gérer les fonctionnalités du PC) ont été bien installés : driver de la carte vidéo, pilote de lecture des CD audio... C'est rageant d'avoir une carte vidéo qui supporte 16 millions de couleurs et de se retrouver en 16 couleurs en lançant son premier CD-Rom !

8 Service après-vente

Non seulement du côté du constructeur (si c'est une marque) : durée de la garantie, assistance à domicile gratuite, installation. Mais aussi du côté du revendeur puisque ce sera votre intermédiaire auprès du constructeur. Le sourire, c'est la valeur ajoutée. Alors, soyez attentif.

9 Configuration minimales

Ce sont celles que donnent les éditeurs de logiciels pour assurer le fonctionnement de leurs produits. Il faut savoir que "config minimale" signifie aussi "fonctionnement minimal".

10 Évitez les offres douteuses

Si votre revendeur vous propose quelques logiciels en prime, assurez-vous qu'il ne s'agit pas de copies pirates. Si vous acceptez, ce sera à vos risques et périls : pas de documentation, pas de support de l'éditeur... sans compter l'illégalité de la chose. Dans le même ordre d'idée, demandez les disquettes des programmes installés sur votre PC (NDLR : en clair, si on vous propose une machine équipée avec le Dos et Windows, demandez les originaux et les manuels d'utilisation).

11 PC ou Mac ? Ou console ?

Le Macintosh demeure un modèle pour la simplicité de mise en œuvre. En achetant un PC, vous risquez davantage d'avoir à "mettre les mains dans le cambouis". Même si ce n'est pas Byzance, les jeux sont de retour sur le Mac.
Si seule la destruction du sprite et la simulation sportive vous intéressent, optez pour la console. Pour des jeux plus "intellectuels" ou variés (stratégie, aventure), le PC reste incontournable.

12 N'attendez pas trop

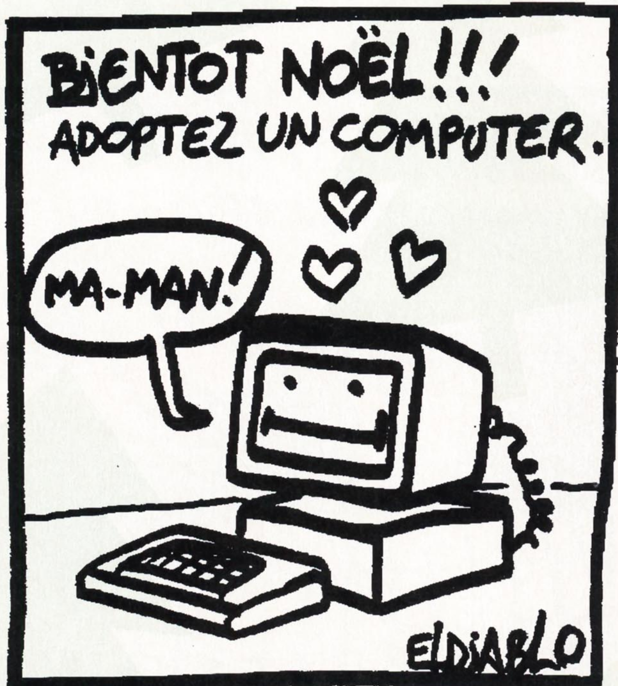
Tous les trois mois sortent des modèles plus puissants, d'autres moins chers. C'est une course incessante du marché informatique. Vous serez épuisé avant lui. Normalement, jusqu'en février 1995, le marché devrait être stable.



Pour quoi faire et à quel prix ?

Vous vous êtes sûrement déjà procuré des magazines informatiques pour vous renseigner sur les offres du marché. Bon sang ! Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'il y a du choix et on est vite un peu paumé. Par ailleurs, il y a aussi votre copain Duchmol qui se pavane en parlant de son Heptium DX28 qui est le plus rapide de la galaxie et "que c'est même pas la peine de penser à acheter autre chose, parce que chez Tartempion, on peut l'avoir à moins de 25 000 F". Stop ! Il y a deux points à éclaircir d'urgence avant d'acheter sa bécane. Un : quel est le budget dont vous disposez ? (Il y a aussi le corollaire Un bis : comment trouver ce fameux budget ? Mais là, on fait confiance à vos talents de tchatcheur, négociateur, braqueur pour trouver une solution auprès des autorités compétentes : parents, patron, banque, etc.). Car une fois le budget déterminé, vous verrez, les choses seront plus claires : avec 6 000 F en poche, pas facile d'acheter un Octium SX75 à Bus DCI !

Petit papa noël, quand tu descendras du ciel,



Deux : quelle est l'utilisation que vous allez faire de votre PC ? Ben oui, en dehors des jeux, un PC pourra vous rendre bien d'autres services : bureautique, musique, images de synthèse, mise en page, messagerie Internet, serveur de rencontres 36 15, etc.
Entre nous, à moins de vous lancer dans la production massive d'animations en 3D, la puissance délivrée par un 486 DX2/66 est largement suffisante pour la plupart des utilisations. Avec l'économie réalisée, vous pourrez alors penser à acheter un petit clavier Midi (pour la musique) ou un modem (pour les messageries, le téléchargement, et en plus, ça fait répondeur) ou tout plein de logiciels, un protège-clavier en fourrure rose, enfin tout ce que vous voulez.
Vous vous souvenez de la pub de la voiture dont le nom commence par un "A" et finit par un "X" ? Eh bien, quand votre ami Duchmol la ramènera à propos de son Niktarum DX16/133 MHz, vous pourrez toujours lui rétorquer que, vous, vous avez un sympathique 486, "le PC de ceux qui ne mettent pas tout leur argent dans leur bécane...".



La course à la puissance

Alors, j'en entends déjà qui commencent à rouspéter : "Oui, mais dans les tests de Joystick, ils disent qu'il faut un Pentium pour faire tourner des jeux comme Wing Commander III ou Magic Carpet ! Alors je vais pas acheter un "petit" DX2/66 qui sera dépassé le temps que je branche la prise". Holà ! On se calme ! Primo, c'est vrai que certains jeux préfigurent de la puissance nécessaire pour jouer dans le futur, mais les éditeurs ne sont pas fous, leurs produits doivent tourner sur les machines les plus répandues sur le marché. Secundo, n'espérez pas faire de l'achat d'un PC un investissement financier pour la vie. On n'y peut rien, le marché de l'informatique évolue sans cesse et l'ordinateur est devenu, comme le reste, un bien de consommation courante que l'on doit amortir en deux ans. C'est illogique quand on pense qu'une puce en silicium est pourtant inusable, mais c'est comme çà. Alors, suivez notre bon conseil : achetez le processeur qui est le plus vendu à l'heure actuelle et qui offrira le meilleur rapport qualité-prix plutôt que la dernière voiture de course à la mode qui va se prendre une chute de prix de 50 % dans les gencives la première année.
Clairement, aujourd'hui c'est un 486, et je dirais même plus : un 486 DX2/66. Mais si votre budget hausse les sourcils, un 486 SX33 ou un 486 DX40 présente des performances honorables. Si vous n'êtes pas familier avec le charabia sur la nomenclature des processeurs, reportez-vous à l'encadré "SX, DX, 33 MHz c'est quoi ce mic mac ?". Le marché du PC et les prix pratiqués sont en grande partie influencés par le fondeur de microprocesseurs : Intel. Voilà donc les tendances pour la collection automne-hiver 1994 : pas de baisse de prix jusqu'en février, le 486 DX2/50 devrait remplacer le 486 SX33, et le 486DX4/100 exploserait pour sa part le Pentium 60 MHz (dont le prix vient de chuter de 40 %, bonjour pour ceux qui en ont acheté un il y a trois mois !). Le Pentium étant bien plus intéressant dans sa version 100 MHz, mais si j'étais vous, j'attendrais que ça se tasse pour passer au Pentium.

Y a pas que le processeur dans la vie

Rien ne sert d'avoir un processeur performant, si vous négligez la partie vidéo et mémoire vive de votre configuration.

LE BUS :

En marge du choix du processeur, vous devez déterminer quel type de Bus (les voies de communication entre le processeur et les cartes d'extension : vidéo, contrôleur disques...) choisir pour le PC. Ici aussi, les choses sont claires : le Bus Local aussi appelé VLB (VLB = VESA Local Bus) est clairement le standard du marché. On obtient grâce à lui un gain en affichage de deux à cinq, tout en gardant la compatibilité avec le Bus originel ISA. Le bus PCI est prometteur, mais cette technologie ne sera pas répandue avant un ou deux ans : ça sera pour aller avec votre futur Pentium.

LA CARTE VIDÉO :

En terme de carte vidéo, les fans d'images de synthèse se tourneront vers des cartes vidéo haut-de-gamme de marque Diamond ou Matrox. Ce type de matériel, assez cher (2 000 à 5 000 F) offre des performances impressionnantes sous Windows et avec les softs de synthèse, pour peu que vous ayez les drivers adéquats (à vérifier avant l'achat). Mais en contrepartie, elles sont plus

avec des PC par milliers.

SX, DX, 33 MHz, c'est quoi ce mic mac ?

Nos amis de chez Intel ont adopté une nomenclature pour désigner les différents processeurs de nos charmants amis PC. Voilà un petit rappel pour rafraîchir les esprits.

Tout d'abord 286, 386, 486, Pentium (du grec penta qui veut dire "5", en fait 586) sont les générations successives des microprocesseurs Intel, du plus lent vers le plus rapide. En 1990, trois processeurs régnaient en maître : le 286 qui n'existe plus, et les 386 SX et DX en voie de disparition. Pour préciser, sachez que sur un 386 SX, l'adressage de la mémoire par le processeur se fait en 16 bits donc la mémoire est limitée (!) à 32 méga-octets, alors que sur un 386 DX l'adressage en 32 bits porte la limite à 4 giga-octets.

Désormais, c'est le 486 (un million de transistors) qui domine le marché dans ses versions SX, DX (avec coprocesseur arithmétique), DX2 (avec doubleur de fréquence) et, depuis peu, DX4 (tripleur de fréquence). Le coprocesseur arithmétique, comme son nom l'indique, vient aider le processeur principal à effectuer des calculs mathématiques, encore faut-il que le programme le gère : ce n'est pas le cas dans les jeux, il n'y a que pour des calculs d'images de synthèse que vous pourrez en profiter ! Dans un PC, une horloge détermine la vitesse à laquelle sont exécutées les instructions : le rôle des doubleurs et tripleurs de fréquence est de multiplier cette vitesse par deux ou trois pour augmenter les performances. Ainsi, un 486 DX2/66 est un 33 doublé, ou bien un 486 DX4/100 est un 33 triplé (oui, 3 X 33 = 99 et pas 100 ! mais vous croyez vraiment qu'ils ne savent pas compter chez Intel ?). Multiplier la vitesse d'un processeur c'est bien beau, mais ça fait chauffer les composants, alors vérifiez bien que votre DX2 ou DX4 est doté d'un ventilateur pour le refroidir...

33, 66, 100 : il est question ici de mégahertz (MHz). Il s'agit de la fréquence de l'horloge du PC (en gros, dans le PC, y a un mec avec le crâne rasé qui donne la cadence en tapant sur un gros tambour : si les instructions ne suivent pas le rythme, elles se prennent des méchants coups de fouet). Pour un processeur donné, plus ce nombre est élevé, plus la machine est rapide. Les 386 ont été déclinés en versions 16, 20, 25, 33 et 40 MHz. Les 486 existent en versions 20, 25, 33, 40, 50 MHz (50, 66, 75 et 100 MHz avec doubleur ou tripleur de fréquence) et les Pentium en 60, 66 et 90 MHz. Voilà d'ailleurs un petit tableau pour vous donner une idée des performances comparées des derniers processeurs : ça fait rêver quand on sait qu'un 386 DX33 est cinq fois moins rapide qu'un 486 DX2/66.

Tableau : Pour chaque processeur, la puissance est exprimée en millions d'instructions traitées par seconde ou Mips.

Processeur	Puissance (en Mips)
DX 50	41
DX2/50	40,7
DX2/66	54
DX4/100	80
Pentium 60	85
Pentium 90	150

On ne pourra pas terminer ce tour d'horizon des processeurs sans parler des concurrents d'Intel qui essayent de lui piquer une part du gâteau. AMD propose ainsi des 386 SX33, 386 DX 40, 486 DX 40 qui fonctionnent très bien et sont plutôt intéressants au niveau du prix. Sinon, méfiez-vous des imitations : les processeurs 486 SLC de Cyrix et 486 SLC2 d'IBM cachent en réalité un 386 amélioré. Même si cela ne leur retire pas tout leur intérêt (le prix), il vaux mieux le savoir.

Pas de baisse des prix jusqu'en février...

Les règles de l'évolution

C'est le maître mot du PC : on peut faire évoluer sa machine en remplaçant tel ou tel sous-système quand il est dépassé. Ce qui est vrai pour la carte vidéo, la carte son ou le disque dur risque de s'avérer plus délicat en matière de processeur. Vous vous souvenez de toutes ces pubs qui vantaient les fameux supports ZIF qui devaient permettre, d'un coup de cuillère à pot, de remplacer son 486 par un Pentium ? La réalité a fait grincer des dents : Intel ayant changé ses spécifications, les premiers ZIF pour Pentium P24T en overdrive n'étaient plus complètement compatibles et, plus récemment, les premiers 486DX4 ne fonctionnaient pas sur les cartes mères 5V.

Ne soyons pas complètement pessimistes, je peux vous assurer que certains upgrades fonctionnent avec les cartes-mères vendues aujourd'hui. Ainsi, on peut passer d'un 486SX 33 ou 486DX 33 à un 486DX2/66 sans problème. De la même manière, on évolue en douceur avec carte mère 486DX2/66 vers un 486DX4/100. C'est bon à savoir.

Mais, ici aussi, il y a un hic. Une carte-mère évolutive coûte 500 F de plus qu'une simple carte non upgradable (qui vaux moins de 1 000 F). Admettons que vous achetiez aujourd'hui une carte 486DX2/66 permettant d'évoluer vers le Pentium : vous devrez débourser plus cher. Ensuite, au moment de l'upgrade, il faudra payer le nouveau processeur. Eh bien, il y a fort à parier que l'ensemble vous coûtera la même chose que si vous changiez d'un coup la carte-mère pour une carte Pentium au moment où les prix se seront bien tassés (c'est le cas aujourd'hui avec les 486). Bref, il faudra encore me prouver l'intérêt de ces cartes soit-disant évolutives. Mais ne dites pas à Intel que j'ai écrit ça, sinon ils vont mettre un contrat sur ma tête !

lentes pour les jeux sous Dos qu'une simple Cirrus Logic à 600 F. Donc, à moins d'avoir décidé de réaliser la suite de Jurassic Park, privilégiez une carte S-VGA VLB avec 1 Mo de mémoire. Vous pourrez ainsi faire tourner tous les jeux en mode VESA et obtenir 16,7 millions de couleurs sous Windows. Pour une configuration musclée, vérifiez que la carte est bien dotée d'un circuit graphique accéléré sous Windows, que son méga-octet de mémoire peut être étendu à 2 Mo et qu'elle peut atteindre une fréquence de rafraîchissement de 72 Hz à une résolution de 1 024 par 768 (certaines cartes présentent un bon compromis vitesse Dos/Windows).

L'ÉCRAN :

Les amateurs de PAO voudront un super écran de grande taille (au moins 17 pouces de diagonale) avec un pas de masque de 0,26 mm (prita). Mais c'est largement surdimensionné pour une utilisation ludique. Un moniteur de 14 ou 15 pouces acceptant une résolution de 1 024 X 768 sans entrelacement à une fréquence de 72 Hz et doté d'un pas de masque de 0,28 mm, sera plus approprié. Pour le même prix, l'écran sera aux nouvelles normes basse radiation, ce qui évitera à votre copine de mettre au monde un nain difforme avec des tentacules...

LA MÉMOIRE :

En premier lieu, jetez un œil sur la mémoire cache dont dispose la carte mère. Le processeur passe son temps à attendre le bon vouloir de la mémoire vive (RAM). L'astuce consiste alors à stocker dans de la mémoire très rapide, appelée la mémoire cache, les données et instructions utilisées le plus souvent par le processeur, celui-ci pouvant alors travailler plus vite. Pour un 486, 128 Ko ou mieux 256 Ko de mémoire cache seront bienvenus. Au-delà, le gain de performance sera négligeable. Vous retrouverez ce concept de mémoire cache pour le disque dur et le lecteur de CD-Rom. Évidemment, plus il y en a, mieux ce sera.
La mémoire vive est très importante pour les performances de votre PC. 4 Mo s'avèrent vraiment un minimum. Aujourd'hui, pour travailler sous Windows et faire tourner tous ces CD-Rom multimédia, 8 Mo de RAM s'avèrent presque incontournables. Privilégiez les barettes SIMM standardisées. En outre, 8 Mo répartis en deux barrettes de 4 Mo vous permettront de garder des emplacements mémoire libres afin de pouvoir monter en puissance ultérieurement sans avoir à jeter les barrettes 1 Mo installées à l'origine.

LE DISQUE DUR :

Un minimum de 200 Mo semble nécessaire, mais l'inflation due à Windows et au Multimédia porte cette limite à un minimum de 300 Mo. Le temps d'accès moyen devrait être de 13 ms au moins, et le taux de transfert de



1 Mo par seconde. Jusqu'à une capacité de 1 Go, un contrôleur IDE fait parfaitement l'affaire ; au-delà, il faudra faire appel au SCSI. Vérifiez que les disques IDE pourront être déclarés "esclaves" d'autres disques. Dans le cadre d'un disque SCSI, prenez garde à la technique utilisée pour la terminasion de la chaîne SCSI : préférez un cavalier ou un micro-interrupteur à un système reposant sur une résistance. Un disque dur avec un tiroir extractible peut être installé. Cela facilite l'échange de données avec les copains.

LA CARTE SON :

On va commencer à croire que j'ai des actions chez Creative, mais pour moi l'idéal en matière de jeux et pour une utilisation musicale reste une carte SoundBlaster. Vu le nombre de cartes différentes disponibles dans cette marque, vous y trouverez forcement votre bonheur en matière de prix et caractéristiques : compatibilité SoundBlaster qui va de soi, extensibilité General Midi, support des lecteurs CD-Rom. Il existe des clones de SoundBlaster : vérifiez que la compatibilité est réelle. Le standard actuel est la 16 bits avec échantillonnage stéréo jusqu'à 44,1 KHz, ce qui permet de reproduire fidèlement un CD audio. La qualité des petites enceintes fournies est généralement très mauvaise, alors si vous avez la possibilité de vous brancher sur une chaîne Hi-Fi, élucidez les problèmes de "connectique".

LE LECTEUR DE CD-ROM :

Pour supporter de manière optimale les produits CD-Rom actuels, il faut un lecteur de CD double vitesse à la norme MPCII : 300 Ko/s de taux de transfert et, pour bien faire, un temps d'accès de moins de 350 ms. Les lecteurs triple et quadruple vitesse sont en train de se démocratiser, mais c'est encore un peu cher. Soignez plutôt la taille de la mémoire cache (128 Ko) pour de bonnes performances. Préférez les lecteurs qui ont un bouton de lancement de lecture des CD audio, une sortie audio, un potentiomètre de réglage du volume sonore et une lentille auto-nettoyante. Idéalement, les sytèmes dont la carte audio accepte la connection directe du lecteur de CD-Rom vous feront faire l'économie d'un connecteur d'extension.

LE BOITIER :

Dans le cadre d'un boîtier bureau ou tour, il faudra 5 connecteurs ISA 16 bits et 2 connecteurs en Bus Local VESA. Les boîtiers moyen et grand tour permettent une accessibilité plus facile aux cartes. Attention, si vous avez un pro-



"15000F pour un Niktarum DX16/133Mhz..."

Un PC d'occaz

Vous avez beau tourner le problème dans tous les sens, pas moyen de réunir le budget nécessaire pour vous payer le Pentium de vos rêves. C'est pire que ça, même en raclant les fonds de tiroir, vous pourrez pas réunir les 5 000 F nécessaires à l'achat d'un 486 chez le Taïwanais le plus conciliant du quartier. Il reste néanmoins une solution (en fait, il y en avait une autre, mais Casque Noir a déjà revendu sa bécane à Pinky) : acheter une machine d'occasion. Pas plus loin que dans les dernières pages de ce Joystick, vous trouverez des petites annonces de matos usagé, mais pouvant encore rendre de bons et loyaux services. Quelques conseils néanmoins pour ne pas vous faire truander :

1 Faites-vous aider si possible par un utilisateur de micro éclairé pour déceler les bonnes affaires : débutants, s'abstenir ! Sinon, lisez l'encadré sur les différents types de processeurs : si vous y comprenez quelque chose, envoyez-moi un courrier...

2 C'est un peu le paradoxe : évitez d'acheter une marque connue (pourtant plus robuste) si vous voulez gagner en évolutivité. Il sera plus facile, avec un clone taïwanais, de changer certaines parties de la machine à moindres frais. Ainsi, ne prenez pas un PC avec contrôleur vidéo et disque dur intégré sur la carte-mère (afin de pouvoir acheter par exemple une carte vidéo à 300 F, si vous avez du mal à faire tourner vos jeux).

3 Prenez une machine avec des supports de mémoire SIMM pour pouvoir rajouter des barrettes mémoire si le besoin s'en fait sentir.

4 Attention aux baisses de prix sur le marché du neuf : il y a toujours des petits malins qui essayent de revendre du matériel plus cher que le neuf !

5 Vérifiez qu'il n'y a pas de cafards morts dans le boîtier et que les barrettes mémoire ont été bien décalaminées, c'est un signe d'entretien soigné par le précédent propriétaire (non, là, je plaisante !).



cesseur refroidi par ventilateur, vous risquez de ne plus pouvoir installer de cartes longues dans les emplacements à proximité. Les boîtiers ultra-plats et compacts sont à éviter en raison du faible espace disponible pour les faire évoluer. Demandez l'ouverture du PC et vérifiez l'agencement de la carte-mère.

Mécano, marque ou intégrateur ?

Bon, je ne sais pas pour vous, mais toutes ces considérations techniques, ça commence à devenir un peu indigeste. Ne paniquez pas, vous n'aurez pas forcément à potasser l'histoire du PC depuis la nuit des temps (1981) pour vous procurer la machine de vos rêves. On en arrive donc au principal : où acheter sa bécane ? Trois stratégies s'offrent à vous :

1 Le mécano :

C'est quand même l'intérêt principal du PC : on peut construire son ordinateur de toutes pièces. C'était en grande vogue, il y a quelque temps : on compulsait les catalogues des revendeurs de pièces détachées pour repérer les meilleurs prix, puis on allait acheter un morceau par-ci, un morceau par-là pour se constituer une configuration au meilleur prix. Il va sans dire que cette approche demande de très solides connaissances et nécessite une phase particulièrement pénible de configuration, où on ne saura pas jusqu'au dernier moment si la carte vidéo Trucmuche Inc. marchera correctement avec la carte mère Zarma™. En contrepartie, on connaît ensuite sa machine sur le bout des doigts. Mais aujourd'hui, et surtout du point de vue financier, cette stratégie n'est plus vraiment intéressante.

2 La marque :

Pour ceux à qui la technique colle des boutons, la solution du PC clef en main estampillé d'une bonne grosse marque "vu à la télé" a tout pour réconforter, voire séduire. Les arguments en faveur sont la qualité de fabrication et le support technique au détriment de prix plus élevés que pour des configurations "pur taïwanais". Pourtant les mastodontes de l'informatique s'essoufflent et la fameuse qualité de fabrication et d'intégration n'est plus toujours au rendez-vous. Si vous tenez absolument à acheter un PC de marque, penchez-vous sur les nouveaux venus sur le marché qui ont davantage à prouver et proposent des produits beaucoup mieux finis et à des prix agressifs. Méfiez-vous également des configurations grands constructeurs, où les contrôleurs vidéo et disque sont intégrés sur la carte-mère : la bécane n'est plus du tout évolutive. La mémoire vive également n'est pas toujours au standard SIMM. Vous devrez alors passer par le constructeur pour augmenter votre capacité mémoire et payer le prix fort.

3 L'intégrateur :

Souvent installé pas très loin de chez vous (pratique pour le service après-vente), le revendeur taïwanais "de base" présente à mes yeux une solution optimale. Comme dans le cas du mécano, l'intégrateur s'est chargé de réunir les différents éléments du PC, il s'est tapé la phase fastidieuse de configuration, il propose divers modèles correspondant à des budgets et utilisations variées et, c'est pas le moins intéressant, il offre les prix les plus pointus du marché (normal : il a acheté les pièces détachées en grande quantité). Mais dans ce domaine, il y a à boire et à manger, et nos bons conseils vous seront utiles pour trier le bon grain de l'ivraie.

Conclusion : Le prix

Voilà venu le dur moment de faire passer la pilule amère : un PC, c'est cher ! J'y suis pour rien, le temps des Atari est bien révolu, et il est impossible pour le prix d'un Amiga 1200 d'avoir un PC qui offre seulement une once des fonctionnalités de la machine de Commodore. Que voulez-vous, le PC est avant tout une machine professionnelle qui s'avère bougrement utilisable de nos jours, dans le domaine ludique. D'ailleurs, Atari, Amstrad et Commodore ne se sont-ils pas plantés en essayant de faire des PC à des prix abordables ? Vous pourrez toujours vous consoler en vous disant que votre PC ne sera pas seulement une machine pour jouer, mais un ordinateur de bureau, multimédia et tout et tout...

Bref, le point d'entrée pour un 486 se situe aux alentours de 6 000 F pour une configuration minimale, 8 000 F pour une machine multimédia, 10 000 F pour un PC multimédia performant et 15 000 F pour un Niktarum DX16/133 MHz.

Mais, pour une fois, vous aurez vraiment le choix pour vous constituer une configuration sur mesure. D'ailleurs, partir à la recherche du PC parfait, c'est déjà un sacré jeu d'aventure en soi.





SIMULATION

DES SPÉCIALISTES AUX SERVICE D'UNE PASSION

SHOW ROOM MAGASIN

Centre de Simulation de Paris - Cinaxe-Parc de la Villette 26, Av. Corentin Cariou 75019 Paris
Tél. : (16-1) 42.09.86.11.
Fax : (16-1) 42.09.86.13.

Horaires d'ouverture :
du mardi au samedi de 10 H à 19 H
le dimanche de 10 H à 18 H


WCS Mark II


FCS


RCS (Palonnier)


F-16 FLCS



G Force II


Formula T1


FLIGHTSTCK pro


Virtual Pilot


Module H1



Cockpit F-16


Virtual Reality Chair

Gamme THRUSTMASTER

- F-16 FLCS : ....1120 F TTC
- FCS PRO. : ....890 F TTC
- FCS : ....590 F TTC
- FCS Macintosh : ....950 F TTC
- WCS Mark II : NEW ! ...920 F TTC
- Chip Update pour Wcs Mark II .... NEW ! ....375 F TTC
- WCS Macintosh : .....680 F TTC
- RCS PC & Mac. : ......990 F TTC
- FT1 + F1 Grand Prix : .1.199 F TTC
- Carte joystick ACM : 299 F TTC
- Cockpit F-16 : nous consulter

Gamme SUNCOM

- G-Force : ....580 F TTC

Gamme CH PRODUCTS

- Flight Stick Pro : ....550 F TTC
- Virtual Pilot : ....610 F TTC

Gamme THUNDERSEAT

- Virtual Reality Chair : 3 400 F TTC

Gamme FLIGHT LINK

- Module H1 : ....8.500 F TTC
- Palonnier : ....2.000 F TTC
- Carte son ORCHID Game Wave 32 : 1.190 F TTC

Logiciels

- 1942 : ....399 F TTC
- A320 U.S.A. : ....349 F TTC
- Aces over Europe : ..349 F TTC
- F-14 Fleet Defender :399 F TTC
- F-15 Strike Eagle III :149 F TTC
- Tornado + Desert Storm : ....349 F TTC
- Falcon Gold CD DF : ....399 F TTC
- FS5 VF : ....379 F TTC
- ATP East West CD : ...850 F TTC
- Tornado + Falcon 3 : ...349 F TTC
- Hokum KA-50 : ....379 F TTC
- Overlord : ....379 F TTC
- Space Simulator : ....379 F TTC

Scénarios & utilitaires Flight Simulator

- West Indies : ....280 F TTC
- F.F.S. : ....249 F TTC
- Scenery Italy 1.2 (français) : ....390 F TTC

Désignation	Qté	Prix unitaire	Montant

Frais de port : Logiciels + 22,00F Colissimo
• Matériel + 30,00F Colissimo • DOM - CEE - Suisse + 60,00F

Total :

BON DE COMMANDE

A expédier sous enveloppe affranchie à **EURO-SIMULATION** 5, rue André Massin 10120 Saint-André Les Vergers.
Règlement par ❏ mandat ❏ chèque (à l'ordre de Euro-Simulation) ❏ contre-remboursement (80 F en sus).

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Ville : .... Code postal : .... Tél. (facultatif) : ....

Prix indicatifs au 1/10/94 susceptibles de changements en fonction des fluctuations monétaires

Les années micro



D'un design résolument moderne, la machine a la particularité d'accepter plusieurs jeux vendus en cartouche. C'est un gage de pérénité, ça.

Continuons joyeusement à faire sortir la roue du temps de son ornière, si possible dans le désordre parce que c'est plus original. Nous sommes en 1977, et les États-Unis s'apprêtent à lancer une bombe sur le jeune marché du jeu vidéo. En France, votre serviteur se lance sur le marché de l'adolescence, mais là, les perspectives d'avenir sont plutôt confuses...

1977 En dépit du succès mondial de Breakout, Nolan Bushnell a vendu, il y a un an, sa société Atari à la Warner Communication Inc pour une trentaine de millions de dollars. Après avoir inventé le jeu d'arcade et tenté d'imposer le concept de "Home Entertainment", Atari connaît quelques problèmes financiers. Il faut dire que la concurrence s'est engouffrée sur ce nouveau marché, dès sa création : le Pong a eu du mal à concurrencer l'Odissey de Magnavox (filiale américaine de Philips), bécane vendue à 200 000 exemplaires entre 1973 et 1975. La société se restructure tant bien que mal, et en cette année 1977, le joyeux "laissé hâlé" californien laisse place à l'ère de la gestion encravatée. Comme dans le film Tron qui lui rendra un hommage déguisé quelques années plus tard, Bushnell se fait évincer de la boîte qu'il a créée. Le communiqué officiel dira qu'il a "décidé de retourner à l'invention, sa première passion". Sous la férule de mister Kassar, un nouveau gestionnaire, Atari planche sur une machine capable de relancer les ventes.

Tandis que le futur se met en marche du côté de la Silicon Valley, je me pose quelques questions métaphysiques sur l'avenir de la société. Plus pragmatiques, mes parents se posent des questions sur le mien, d'avenir. C'est comme ça que ce jour d'automne, je suis au lycée Jean-Baptiste Say prêt à révolutionner les sciences modernes, si je tiens jusqu'en Math Sup. Gloups ! Pour le moment, je redouble ma "seconde", et l'impression que l'automne va durer quelques années est très forte. L'impression que les maths et moi, ça fait trois aussi d'ailleurs, mais à l'époque, point de salut en dehors des "filières scientifiques". Il faut dire que depuis que j'ai visité l'Institut Supérieur d'Électronique de Paris, l'année dernière, j'ai découvert un monde assez fascinant, appelé informatique. Pendant cette opération "portes ouvertes", on pouvait s'amuser à fairer voler un petit LEM sur un décor lunaire en vue de côté. Le but du "jeu", tout en surveillant l'accélération, était de se poser avant d'avoir brûlé tout le carburant. La machine qui gérait ça était grosse comme une cabine de douche. Quand on pense qu'il y a dix ans, il fallait un truc gros comme une piscine !

Mais avant de m'amuser avec des machines, j'en ai pour quelques années à étudier, et là, l'enthousiasme retombe. Je crois que c'est l'expo "Marcel Duchamp", au centre Beaubourg ouvert en janvier dernier, qui m'a fait découvrir que l'Art, ça pouvait être rigolo et intéressant. Il faudra un jour ou l'autre dire à mes parents qu'ils se sont plantés, au conseil orientation. Je sens que j'aurais mieux fait de suivre mon pote Jean-Pierre à l'école Estienne, pour y apprendre la gravure et la mise en page. Aucun rapport entre l'informatique et la mise en page, mais tant pis !

Il pleut dans la cour, et le sol est jonché de feuilles de maronniers. À l'interclasse, on échange des sourires avec les filles de "seconde A" qui nous regardent du coin de l'œil, et les plus délurées nous demandent du feu. Ben oui, en 1977, on fume au lycée. En rentrant ce soir à la maison, je vais écouter Poco, Greatful Dead et Neil Young ou me repasser "Hotel California" pour la énième fois. Ah... la Californie !

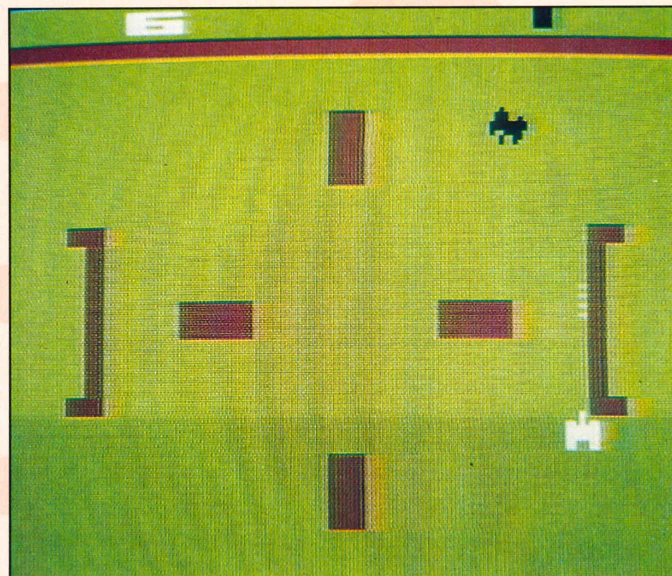
Ma cousine, qui est traductrice là-bas dans un hôtel chicos, m'a écrit qu'avec ses potes, ils passaient leurs nuits à jouer avec un truc génial, une console de jeu Atari, qui n'est pas encore sortie en France. Je la connais, ma cousine, elle ne doit pas faire que ça de ses soirées, mais je veux bien croire que c'est super, une console de jeu VCS 2600. C'est cool, la Californie, il y fait beau et on ne caille pas, alors que cet été à Paris, il a fait 16,9° ! Remarquez, c'est pas comme en Corse où les autonomistes s'agitent de plus belle. Le héros du moment s'appelle Siméoni, et lui et ses amis plastiqueurs préparent les nuits bleues. Le 26 décembre, l'explosion de la gare de Villepinte sera le 548e attentat de l'année 1977. Même si la mode est plutôt de loucher du côté de Londres et des Sex Pistols, je ne

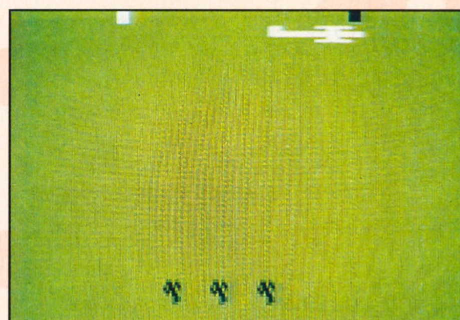
suis pas convaincu par "Never Mind the Bollocks", mais il est sûr que la période est très "No Future" ! Elvis Presley vient de mourir et on est beaucoup à être triste : on aurait bien voulu le voir éclater sur scène, dans une grande gerbe de paillettes et de gomina ! Les années 80 pointent le bout du nez : la "première journée de l'arbre" préfigure l'écologie et les futurs "verts", qui n'ont pas encore été abasourdis par les trompettes de la renommée, et qui font parler d'eux à Creys-Malville et au Larzac. En juin dernier, je suis allé à la "Fête de l'Huma" pour voir Genesis en concert. C'était bizarre, il y avait des banderolles partout avec, marqué dessus : "Les communistes, ces écologistes de toujours". J'ai horreur d'être pris pour un con, je suis décu, tout le monde manipule tout le monde. En revanche, le concert d'adieux de Gong fut une grande chose : douze heures de musique sous un chapiteau enfumé à regarder des light shows au travers de lunettes prismatiques distribuées à l'entrée. Waow ! Finalement, être toujours baba cool en 1977, c'est une attitude très punk, non ? Et puis, ça permet d'échapper au marasme ambiant.



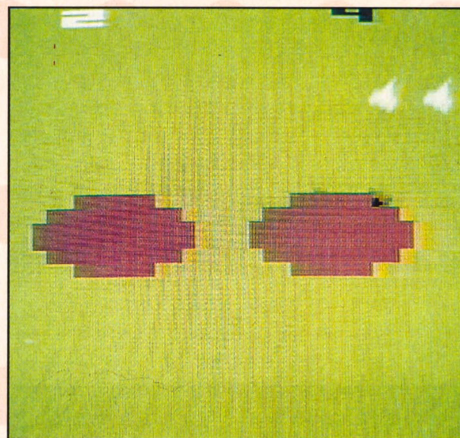
À Paris, des intégristes catholiques occupent l'église de Saint-Nicolas-du-Chardonneret, et la grève générale a finalement eu raison du plan Barre. En Italie, le président du Syndicat des Avocats est abattu. En Angleterre, en Irlande, en Espagne, en Thaïlande, en Turquie, partout dans le monde, engins piégés et manifestations qui dégénèrent font des centaines de morts. 1977, c'est l'année des détournements d'avions et des attentats, l'année du repli sur soi et de la "Bande à Bader". Europe et autonomisme sur fond de choc pétrolier. Même l'URSS s'y met, avec le plastiquage du métro de Moscou. Heureusement que notre nouveau président, Monsieur Valéry Giscard d'Estaing, joue de de l'accordéon pour détendre l'atmosphère.

C'est Noël, Chaplin est mort et j'ai reçu une nouvelle lettre de ma cousine. Le jeu électronique dont elle me parlait est en couleur. Sur la VCS, un bouton permet de passer en Noir et Blanc, car tout le monde n'est pas équipé d'un téléviseur couleur, loin s'en faut ! Le jeu le plus marquant est Combat, un jeu de chars et d'avions livré avec la machine. Chaque joueur y dirige un ou plusieurs appareils. Comme dans les jeux de l'époque, le tir sur l'adversaire peut se faire par rebonds et le décor, plutôt révolutionnaire, comporte même des nuages derrière lesquels on peut se planquer. L'engin, qui fonctionne avec un transfo 12 volts, est un bloc de plastique noir résolument moderne. Ma cousine m'a envoyé une photocopie du mode d'emploi et ça a l'air rudement puissant : 2 Ko de RAM et 2 Ko de ROM, soit 4 Ko de mémoire ! Je ne comprends pas vraiment quel est l'intérêt de disposer d'une telle quantité d'informations stockée, mais je sais – pour avoir vu à l'ISEP une mémoire à tore de 1 octet, grande comme une demie boîte à chaussures – que la VCS est d'une puissance folle, vu sa taille. Sur sa lettre, ma cousine me parle aussi d'un film absolument incroyable qui vient de sortir aux États-Unis : ça s'appelle "Star Wars" (on pourrait traduire ça par "Guerre des Étoiles", non ?) et on y voit ce qui se fait de mieux en matière de trucages. Elle m'écrit aussi que le héros du film a la même coiffure que le nouveau président des États-Unis, Jimmy Carter, mais que son pote est craquant. C'est bien d'elle ça, craquer pour le premier venu. Si ça se trouve, dans deux mois on n'en parlera plus, du dénommé Harrison Ford...

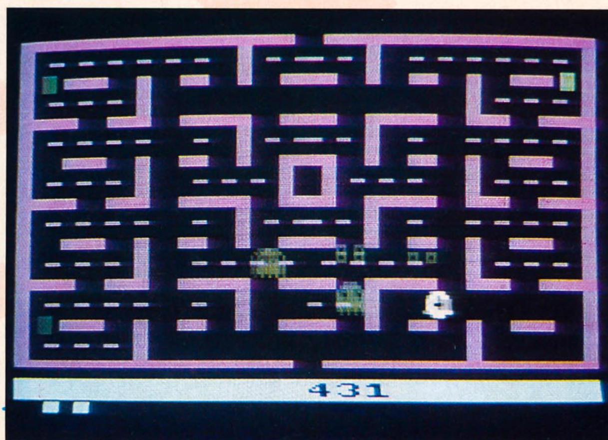




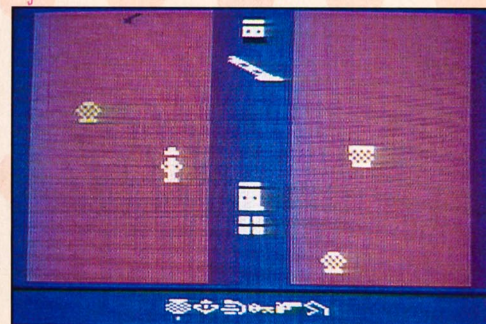
Bataille de chars ou d'avions, le graphisme est époustouflant, et aussi incroyable que cela puisse paraître, on peut se cacher derrière les nuages !



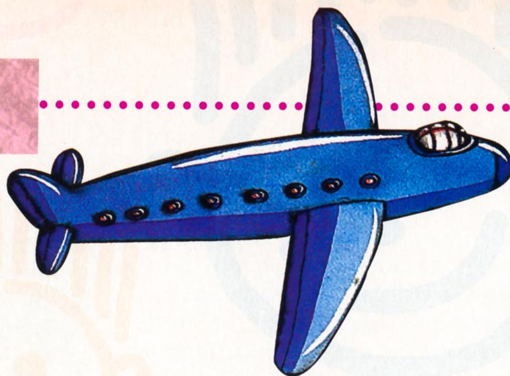




En 1982, la VCS, toujours en vente, disposera de hits incontournables, comme Pac Man et "Les Aventuriers de l'Arche Perdue". Ma cousine avait raison, pour l'acteur...



CYRILLE BARON







PETER ET LES CHIFFRES



Encore un mois à tenir !

On est habitué à sa nouvelle école, on s'est fait de nouveaux amis et la personnalité des différents profs est cernée. Bref, si ça coince en classe, c'est qu'un soutien extérieur est nécessaire. Il est temps de s'en remettre à l'informatique.

Peter & Co

PC CD • MACINTOSH CD

Arborescence continue à explorer les différents embranchements de l'édu-loisir. Ce mois-ci, trois produits, toujours vendus à un prix raisonnable, toujours intéressants et toujours bien finis. "Peter et Julie au Pays des Couleurs" est un mélange de jeux d'éveil et de réflexion. La bande son, parfaite, est soutenue par un graphisme d'une beauté telle qu'on aimerait bien qu'Arborescence se lance dans les jeux pour les grands. Dans cette aventure, il s'agit de libérer un oiseau multicolore afin que le pays dans lequel il vit perde sa grisaille et retrouve ses teintes d'antan. La présence de Julie permet de disposer de deux interlocuteurs (et accessoirement d'intéresser les petites filles à ce type de produit en leur offrant l'opportunité de s'identifier à l'héroïne).
Plus éducatif mais toujours aussi beau, intéressant, bien pensé, etc. (je vous promets que je ne connais pas l'éditeur personnellement), "Peter et les Chiffres" permet de découvrir la cuisine italienne. Pardon... de découvrir les chiffres. Chaque chiffre est représenté par une île qu'il faut explorer. Suivant le principe cher à l'éditeur, les différents tableaux peuvent être explorés en cliquant sur des objets, ce qui déclenche quelques sons et le plus souvent, des animations. Sur chaque tableau, un objet lance un petit jeu ou une séance de coloriage. Enfin, "Les Drôles de Rêves de Peter" est le prétexte à explorer encore d'autres lieux amusants et inattendus, toujours avec un savant dosage d'amusement, d'éveil et de réflexion.
Ces CD, lus indifféremment par PC et Macintosh, sont en français, anglais, allemand et espagnol, sauf "Au Pays des Couleurs", en français, anglais et allemand uniquement.

J'aimerais tant voir...

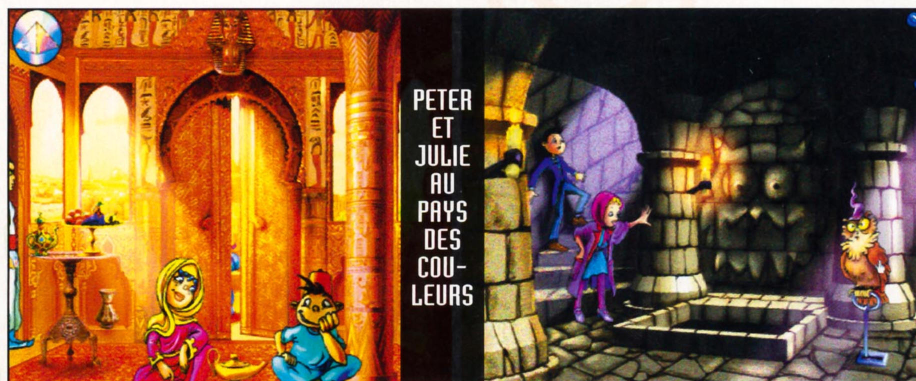
Les logiciels d'apprentissage de la langue anglaise, de "Syracuse Language System", sont enfin disponibles. Cette excellente série pour CD-ROM PC, éditée en France par Infogrames, allie images et sons. Plusieurs titres existent, qui correspondent à différents niveaux d'apprentissage. Complètement interactive, cette méthode a le mérite d'apprendre la langue parlée et non l'anglais académique.





LES DRÔLES DE RÊVES DE PETER





PETER ET JULIE AU PAYS DES COULEURS



Prix : 250 F • Éditeur : Arborescence • Distribué par : Arborescence • Tél: (1) 47.57.38.38

L'aventure de la connaissance

PC CD

Plus proches du livre d'images revisité par le Multimédia que de l'éducatif, ces trois titres donnent la possibilité aux jeunes utilisateurs de découvrir leurs bestioles fétiches : les dinosaures, les poissons (tendance requin) et les insectes. Bénéficiant de quelques animations et de dessins accompagnés de sons et de commentaires en français, le titre consacré aux dinosaures est le plus éducatif des trois. On y apprend comment était la Terre à ses débuts, et un système de présentation bien venu permet, en déplaçant un curseur sur une échelle du temps, de voir l'évolution en marche. À noter l'excellente qualité des animations 3D montrant quelques dinosaures évoluer dans leur environnement naturel. Sur le même principe, mais comportant des images réelles, "Le Monde Sous-Marin" et "Les Insectes" est cependant plus basique et simplement anecdotique. On n'y apprendra pas plus de choses qu'en regardant un épisode de Cousteau, et dix fois moins que dans "Les Inventions de la Vie" (d'Alain Cuny, une merveille qui existe en vidéo, mais je m'égare...). À noter que "Les Insectes" est livré avec une paire de lunettes rouge/vert destinées à voir certaines images en 3D. En fait, la 3D est de piètre qualité, mais heureusement, il est possible d'afficher les images en couleurs réelles. Trois produits intéressants mais hélas beaucoup trop chers.

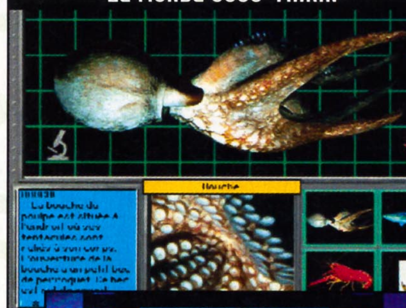


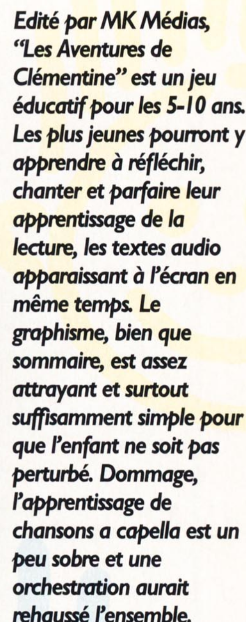
DU BIG BANG AUX DINOSAURES

Editeur: Knowledge Adventure
Prix: 460 F • Distributeur: Edusoft Tél: (1) 46.73.05.55



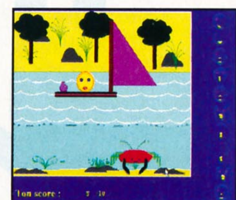
LES INSECTES


LE MONDE SOUS-MARIN



Quelques pépins

Edité par MK Médias, "Les Aventures de Clémentine" est un jeu éducatif pour les 5-10 ans. Les plus jeunes pourront y apprendre à réfléchir, chanter et parfaire leur apprentissage de la lecture, les textes audio apparaissant à l'écran en même temps. Le graphisme, bien que sommaire, est assez attrayant et surtout suffisamment simple pour que l'enfant ne soit pas perturbé. Dommage, l'apprentissage de chansons a capella est un peu sobre et une orchestration aurait rehaussé l'ensemble.



La Photographie Numérique

En remplaçant le support argentique classique par des capteurs CCD, la photographie numérique offre désormais la possibilité de disposer, directement sur ordinateur, d'images prêtes à l'emploi. Du plus simple au plus sophistiqué, voici une sélection des différents systèmes de prise de vue du marché.

S'il est une technique qui a grandement bénéficié de l'apport de la technologie informatique ces dernières années, c'est bien l'édition. Qu'il s'agisse de retouche d'images ou de mise en page, l'ordinateur offre des possibilités inouïes en terme de productivité, mais aussi de créativité. Le travail de retouche d'image, qui se faisait il y a encore quelques années, avec un pinceau, un aérographe et une bonne dose de patience, ne sera bientôt plus qu'un lointain souvenir. Toutefois, il fallait jusqu'à présent obligatoirement passer par le scanner, seul engin à même de transformer un document papier ou une diapositive en fichier numérique. Ces nouveaux appareils de prise de vue permettent de sauter cette étape afin de disposer d'une véritable chaîne de production numérique de bout en bout. Pour le moment, ce matériel reste encore assez cher, si l'on souhaite l'utiliser en lieu et place d'un appareil traditionnel. Mais d'ici peu de temps, ce marché réservé aux professionnels devrait se démocratiser.

ÉCRIRE AVEC LA LUMIERE

Lorsqu'on prend une photographie, l'appui sur le déclencheur permet aux photons, après qu'ils soient passés par l'objectif, de venir percuter la surface sensible. Lors de cette opération, les différents grains d'argent tapissant l'émulsion subissent une transformation leur permettant de garder une trace de ce "bombardement" photonique. Plus l'émulsion comporte de grains d'argent, et plus la résolution de l'image sera fine.

Le développement permet, au moyen d'une réaction chimique connue sous le nom "d'oxydation-réduction", de transformer cette image latente afin de la faire apparaître. Comme les surfaces touchées par la lumière deviennent sombres, on obtient alors une image en négatif.

En photo numérique, le principe de base reste le même, mais la surface sensible est remplacée par un capteur CCD similaire à celui équipant les caméras vidéo. Les impulsions électriques issues de ce capteur sont directement envoyées, suivant les systèmes de prise de vue, soit dans la mémoire de l'appareil, soit sur une disquette magnétique. De la finesse de ce capteur découlera la résolution de l'image, exprimée généralement en pixels. Avec les appareils numériques, "développer" l'image consiste simplement à la transférer dans l'ordinateur, d'où un gain de temps et d'argent - sans jeu de mot - énorme.

Ion RC-260 - Ion RC-560

Canon

Grand précurseur, sans doute arrivé trop tôt sur un marché mal défini à l'époque, le Ion est un appareil couleur "presque numérique", en ce sens qu'il sauvegarde les photos directement sur des mini-disquettes au format analogique RVB. Intérêt, le Ion permet ainsi de voir ses images directement sur un téléviseur. En fait, le Ion agit presque comme un caméscope à image fixe. En revanche, pour passer en numérique et récupérer les images sur un ordinateur, il faut passer par une carte d'acquisition vidéo. Particulièrement bien conçu, ce modèle permet la prise de vue par intervalomètre (de 1 mn à 99 mn), dispose d'un retardateur et de nombreux accessoires permettant par exemple de transférer des diapositives ou des négatifs argentiques.





Le Ion de Canon dispose de nombreux accessoires



Le nouveau Ion RC-560, qui reprend le même principe d'acquisition, est équipé d'un zoom et est autofocus, contrairement au 260, à mise au point fixe. Le capteur CCD est plus fin que celui du modèle précédent (470 000 pixels contre 230 000 pixels). Enfin, différence de taille, le Ion 560 autorise le transfert d'images dans les deux sens. On peut ainsi archiver sur les disquettes 2 pouces de l'appareil, des images transférées depuis un système informatique, ce qui permet, dans le cas de présentations par exemple, d'obtenir des visuels créés ou retouchés sur ordinateur en se connectant directement sur un simple téléviseur. Les deux modèles disposent d'un flash intégré débrayable, mais le Ion 560 autorise l'adjonction d'un flash extérieur. À l'heure actuelle, le modèle 260 constitue l'offre la plus intéressante du marché, en raison de son prix et de sa polyvalence.

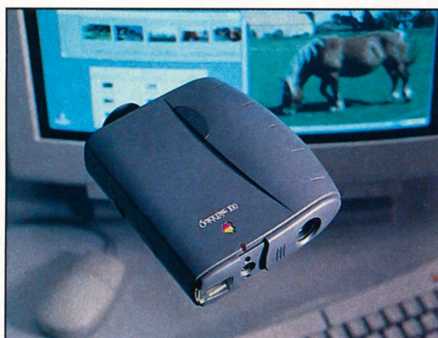
RÉSOLUTION : 760 x 552 en 16 millions de couleurs 24 bits. • VISÉE 260 : Fixe de 55 cm à l'infini (27 cm en mode macro). Équivalent à un objectif de 51 mm f/2.4 sur un 24 x 36 • VISÉE 560 : Autofocus de 1 m à l'infini (27 cm en mode macro). Équivalent à un objectif 43-130 mm f/2.5-f/2.7 sur un 24 x 36. • VITESSE : 1/30e à 1/500e • ALIMENTATION : Batteries, piles ou secteur. • DIMENSION 260 : 111, 5 x 42 x 113 mm • POIDS 260 : 410 g • DIMENSION 560 : 148 x 46,5 x 125 mm • POIDS 560 : 550 g • PRIX 260 TTC : 3 990 F (1990 sans carte d'acquisition). • PRIX 560 HT : 19 900 F (avec carte d'acquisition).

Le QuickTake 100

Apple

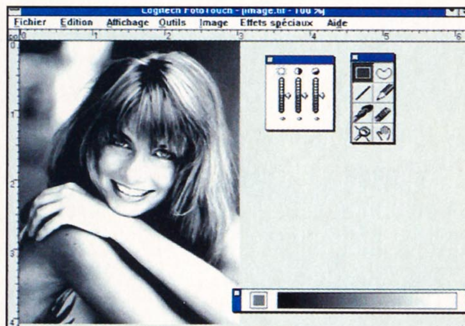
Couleur 24 bits, le Quicktake appartient à la nouvelle génération d'appareils totalement numériques. Suivant le type de résolution souhaité, sa mémoire peut stocker de 8 à 32 images. Les photos, en millions de couleurs, se transfèrent simplement au moyen d'un câble sur PC ou Macintosh. Un peu mastoc, le QuickTake n'est pas très agréable à tenir, mais on appréciera le système de cache-objectif coulissant, faisant office d'interrupteur. Un écran LCD placé à l'arrière permet de se rendre compte du nombre d'images disponible, de la résolution utilisée. Un système de retardateur est inclus.

RÉSOLUTION : 320 x 240 et 640 x 480 en 16 millions de couleurs 24 bits. • VISÉE : Fixe de 1, 2 m à l'infini. Équivalent à un objectif de 50 mm f/2.8 sur un 24 x 36 • VITESSE : 1/30e à 1/175e. • AUTONOMIE : 100 photos (50 au flash) • ALLIMENTATION : Batteries, piles ou secteur. • POIDS : 500 g • PRIX HT : 5 250 F





Budget, la mascotte de la rédaction en haute résolution.





Le fotoman Plus

Logitech

Version améliorée du modèle sorti en 1991, le Fotoman Plus est, de l'aveu même de Christian Favre, D-G de Logitech France, "un scanner en trois dimensions destiné à saisir des images sur le vif". Permettant d'obtenir des images en niveau de gris d'assez bonne qualité, il dispose d'un flash intégré et est livré avec Touch, un petit logiciel de retouche sous Windows. Les images, stockées directement en RAM, se transfèrent au moyen d'un simple câble. Trente-deux images peuvent ainsi être gardées dans l'appareil. D'une prise en main assez déroutante mais finalement agréable, le Fotoman est surtout destiné à la création de badges, d'icônes personnalisées ou à utiliser comme pense-bête high tech.

RÉSOLUTION : 496 x 360 pixels en 256 niveaux de gris. • VISÉE : Fixe de 1 m à l'infini. Équivalent à un objectif 60 mm f4.5 en 24 x 36. • VITESSE : 1/25e (flash), 1/30e, 1/1000e • AUTONOMIE : 100 heures • ALLIMENTATION : Batterie intégrée ou secteur. • DIMENSION : 16,8 x 8,1 x 3 cm. • POIDS : 284 g • PRIX TTC : 4 160 F

LA PRISE DE VUE PROFESSIONNELLE



En dépit de son look oscillant entre le caméscope et la caméra de télé-surveillance, le DKC-5000 de Sony est un appareil résolument professionnel. Compatible avec les flashs de studio, il dispose d'un système de correction des températures de couleur et est le seul de sa catégorie à autoriser la visualisation instantanée d'une image sur moniteur de contrôle. Équipé de trois capteurs CCD (rouge, vert et bleu), il autorise la production d'images au format 1520 x 1144 par capteur. À titre indicatif, le poids de chaque image obtenue est de 5 Mo et l'appareil ne peut en stocker que deux en interne (une mémoire additionnelle permet d'en stocker huit autres). Le système Sony autorise des vitesses d'obturation de 1/10 000e à 4 secondes. Cette merveille coûte 99 500 F HT.



Plus proche de l'idée que l'on se fait d'un appareil photo traditionnel, le Kodak DCS 460, qui devrait sortir début 95, n'en sera pas moins totalement numérique. Composé d'un DOS venant se placer sur un boîtier réflex Nikon N90 modifié, le DCS 460 offrira une résolution de 6 millions de pixels en 36 bits, soit la plus haute résolution jamais atteinte. Ce format étrange correspond en fait à 12 bits par couleur RVB. L'intérêt d'avoir basé ce système sur un appareil du commerce, réside dans la possibilité de disposer de fonctions classiques : mise au point automatique débrayable, mode de mesure de la lumière standard et surtout, compatibilité avec les objectifs du commerce à monture F. Les images pourront être sauvegardées sur cartes PCMCIA. À noter qu'il sera possible, également sur carte, d'enregistrer des commentaires audio, l'appareil étant livré avec un micro. Le Kodak DCS 460 autorisera la prise de vue rapide en un seul déclenchement. Jusqu'à présent, le matériel haut de gamme offrant une résolution supérieure à 4 millions de pixels, travaille habituellement en trois passes, comme un scanner, ce qui le cantonnait dans la photographie de nature morte.
Cela dit, pour les photo-reporter pressés, un modèle appelé Associated Press NC 2000 reprendra les caractéristiques du DCS, mais autorisera la prise de vue au moteur en mode rafale. Le DCS 460 devrait être commercialisé entre 160 000 et 180 000 F HT.





ULTIMA

OUVERTURE TOUS LES DIMANCHES DU MOIS DE DECEMBRE DE 14H à 18H

ULTIMA - REPUBLIQUE
5 BD Voltaire - 75011 PARIS
Tél : (1) 43 38 96 31
Fax : (1) 43 38 11 86
NEUF - OCCASION - ECHANGE
+ de 5000 jeux

ULTIMA - TURIN
21, rue Turin - 75008 PARIS
Tél : (1) 42 94 97 14
OCCASION - ECHANGE
+ de 1000 jeux

ULTIMA - GOBELINS
57, av des Gobelins - 75013 PARIS
Tél : (1) 47 07 33 00
NEUF - OCCASION - ECHANGE
+ de 5000 jeux

1ère chaîne de magasins de jeux neufs et occasions en France !!!

Nouveautés

JEUX PC

- ✔ 11 TH HOUR
- ✔ ALADIN
- ✔ ALONE IN THE DARK 3
- ✔ CREATURE SHOCK
- ✔ DISCOWORLD
- ✔ DRAGON'S LORE
- ✔ FLINK
- ✔ INFERNO
- ✔ KING QUEST 7
- ✔ KYRANDIA 3
- ✔ LITTLE BIG ADVENTURE
- ✔ LOST EDEN
- ✔ MAGIC CARPET
- ✔ NASCAR RACING
- ✔ OVERLOAD
- ✔ SUPER KARTS
- ✔ WING OF GLORY

PRIX IMBATTABLES

CONTACTEZ-NOUS !
Vous ne le regretterez pas
LES MOINS CHERS DU MARCHE

CD charme

Venez échanger vos CD
50 à 100 F
+ 50 titres au choix en libre service.

Promos

JEUX PC

JEUX NEUFS

• ARMORED FIRST CD	299 F
• BATTLE ISLE 2200 CD	299 F
• CAR AND DRIVER	99 F
• COLONIZATION CD/DISK	349 F
• CYCLOMANIA CD	349 F
• DOOM II CD	299 F
• GABRIEL KNIGHT CD	199 F
• LAND OF LORE CD	299 F
• IRON HELIX	249 F
• MEGARACE CD	199 F
• MYST CD	249 F
• OUT POST CD	199 F
• QUARANTINE CD	349 F
• SHADOW CASTER	69 F
• SPACE QUEST 1, 2, 3, 4, 5 CD	319 F
• SYSTEM CHOCS	299 F
• TRANSPORT TYCOON	299 F
• UNDER KILLING MOON CD	399 F

3DO

• **3DO européenne + 2 jeux**	**2.990 F**
• 3DO PAL + 2 jeux	3.490 F
• Carte FMV	NC
• Carte 3DO PC	NC
• Joypad	349 F
• Pistolet	349 F
• Joystick	NC
• Adaptateur	NC
• Flight stick truemaster	NC

Pour tout achat d'une 3DO neuve, nous rachetons votre ancien matériel

JEUX NEUFS & OCCASION

	NEUF	OCCASIONS
• ALONE IN THE DARK	249 F	199 F
• ROAD RUSH	375	
• BURNING SOLDIER	249 F	199 F
• DEMOLITION MAN	375 F	
• DOCTOR HAUZER	249 F	199 F
• DRAGON'S LAIR	199 F	149 F
• DRAGON BALL Z	NC	
• DRAGON LORE	375 F	
• FIFA SOCCER	375 F	
• GEX	375 F	
• GRIDDER	199 F	
• GUARDIAN WAR	375 F	149 F
• JURASSIC PARK	199 F	149 F
• MAD DOG II	375 F	249 F
• MEGA RACE	349 F	
• MICROCOSM	249 F	199 F
• NEED FOR SPEED	375 F	
• NOVASTORM	375 F	
• NIGHT TRAP	349 F	249 F
• OFF ROAD ORION	375 F	
• OUT OF THIS WORLD	199 F	149 F
• PATAANK	375 F	
• QUARANTINE	375 F	
• REBEL ASSAULT	375 F	
• SAMOURAi SHODOWN	NC	
• SHADOW	249 F	199 F
• SHERLOCK HOLMES VF	299 F	249 F
• SHOCK WAVES	249 F	199 F
• SUPER STREET FIGHTER II	NC	
• STARCONTROL II	249 F	199 F
• STELLAR 7	199 F	149 F
• THEME PARK	375 F	
• VR STALKER	249 F	199 F
• WAY OF WARRIOR	199 F	149 F
• WAIALAE GOLF	249 F	199 F
• WING COMMANDER	299 F	199 F

CARTE DE FIDELITE
POUR TOUT ACHAT DE 4 JEUX NOUS VOUS OFFRONS 1 JEU

Occasions

JEUX DISK ET CD - 3 DO

PLUS DE 1000 JEUX DISPONIBLES

(Voltaire/Gobelins)

30 à 80% moins chers les jeux neufs.

- ✗ **Jeux PC DISK à partir de 49 F**
- ✗ **Jeux PC CD ROM à partir de 99 F**
- ✗ **Jeux 3 DO à partir de 149 F**

ECHANGE

Vous pouvez échanger vos jeux contre des jeux d'occasion ou NEUFS.

ACHAT

*Nous achetons **COMPTANT** presque tous les jeux (espèces ou chèque selon votre choix) immédiatement dans nos magasins. Sous 24 h par correspondance par chèque.*

VENTE

*Tous nos jeux et matériels d'occasion **SONT GARANTIS 3 MOIS.** Nos jeux sont testés, sans virus, originaux et avec notice. Nos jeux sont **30 à 70 % MOINS CHERS** que le prix neuf. Nous avons de nombreux jeux à partir de 100 F.*



News, promos, échanges, occasions, VPC
(la moins chère de Paris)

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à notre agence ULTIMA VPC
5 Bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43 38 49 98 - Fax : (1) 43 38 11 86 pour la VPC demander Vincent.

Nom .... Prénom ....
Adresse complète : ....
....
Tél. (obligatoire) : ....

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

PORT : MATERIEL 100 F, LOGICIEL 25 F

❑ CHEQUE ❑ CARTE BLEUE

|_|_|_|_| DATE D'EXP.

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

DATE ....SIGNATURE

PAR MOULINEX

Des jeux Power Mac !

Et voilà, il suffit de demander. En prime, certains d'entre jeux sont optimisés pour le Power Mac, voilà de quoi calmer nos attentes.

Editeur: Access Softwares

LINKS PRO

disquettes

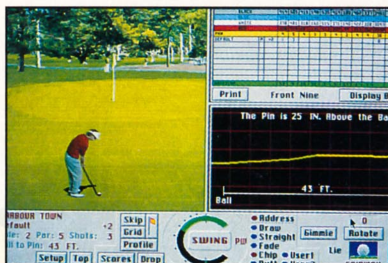
Pomme verte



Créé à l'origine pour PC, Links Pro de Access Software semble avoir trouvé, avec le Power Macintosh, la machine idéale. Cette simulation de golf, qui propose des images 3D calculées, est la plus belle disponible à ce jour sur Macintosh, et comme elle est écrite en code natif, c'est relativement décoiffant. "Relativement" et non pas "complètement" décoiffant, car de par son principe même, Links, après chaque coup, affiche le nouveau décor. Mais je vous rassure, c'est tellement beau qu'on s'y fait très vite. Bref, c'est pas encore du temps réel, mais c'est très rapide quand même.

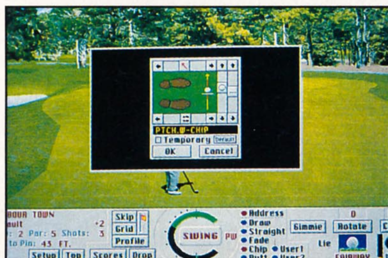
En matière de golf, on croyait avoir tout vu, tant il est vrai qu'à partir du moment où le jeu applique les règles centenaires de ce sport, pas grand chose ne semble pouvoir être rajouté. Erreur! En ce qui concerne la présentation, Links Pro va plus loin en offrant la possibilité de configurer soi-même la fenêtre d'affichage. Plein écran ou fenêtrés, les différentes vues sont choisies au moyen d'un menu simple. Naturellement, plus la fenêtre de jeu est petite, et plus c'est rapide à afficher. Pour ceux qui ne disposent pas d'un Power Mac, on peut aussi jouer sur la qualité de l'image elle-même et se passer de quelques détails, comme les nuages dans le ciel ou les bâtiments, le nombre d'arbres, la finesse des lointains, etc.

En ce qui concerne le son, on est ici au royaume des voix digitalisées, avec cui-cui des oiseaux et commentaires, parfois sarcastiques, sur votre façon de jouer.



À propos de voix, Links Pro autorise, sur les Mac AV, à commander le jeu en vocal au moyen d'un micro. Le golf main-libre, voilà qui est plutôt inédit. Links Pro permet de jouer seul ou à plusieurs et donne la possibilité de se mesurer à d'autres golfeurs reliés par Appletalk. Seul défaut, un seul parcours est proposé sur ce jeu, mais si Access s'en tient à la même politique que sur PC, on devrait voir arriver d'ici peu une kyrielle de data disc proposant de nouveaux terrains.





Editeur: Affiliate

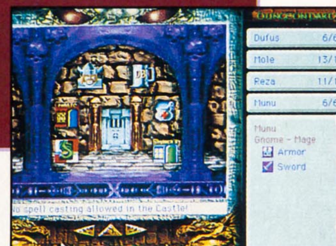
Citadel

disquettes

Sans génie

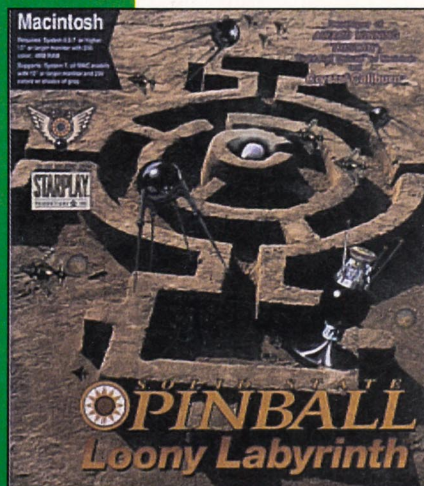
Oyez oyez, aventuriers, le moment est venu de pénétrer dans la Citadel. Sans génie ni réels défauts, Citadel of the Death est un jeu d'aventure/rôles bénéficiant d'un graphisme très fin. Passons sur le scénario, le fait est que vous vous retrouvez, à la tête d'une équipe de quatre personnages, en train d'explorer les dédales d'un labyrinthe sur treize niveaux. Les personnages, du guerrier au magicien en passant par le samouraï ou le clerc, peuvent se battre, lancer des sorts et ramasser tous les objets qui traînent ici et là. En dépit de la configuration du terrain (genre parking à étages multiples), tout cela manque de profondeur, mais si l'envie vous prend de dézinguer une centaine d'adversaires et de visiter un millier de pièces, foncez !





INSERT COIN

Si je vous dis Little-Wing ? Mhhh ? Bon, et si je vous dis Tristan et Eight Ball Deluxe ? Eh oui, l'éditeur spécialisé dans les jeux de flipper sur micro annonce Loony Labyrinth. Ce flipper devrait satisfaire les plus exigeants : voix synthétique, 3 flippers, 3 rampes 3D et pas de scrolling pour venir perturber le joueur, mais un affichage global de la table.



VIRGIN MEGASTORE
ON NE FERA JAMAIS ASSEZ DE PLACE AUX CD-ROM

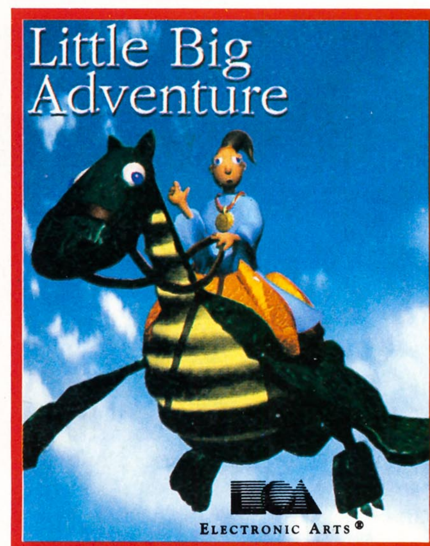




WING COMMANDER III



UNDER A KILLING MOON



LITTLE BIG ADVENTURE



MEGASTORE

PARIS	BORDEAUX	MARSEILLE
Champs Elysées	Place Gambetta	Rue Saint Ferreol

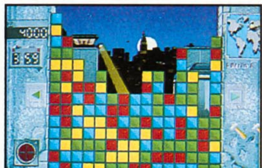
Editeur: Microprose

BREAKTHRU

disquettes

T'es triste

Après le génial Tetris, Alexej Pajnitov nous refait le coup des machins en couleur qui tombent du plafond. Comme on ne refait pas un truc génial à chaque fois, force est de constater que ce Breakthru est un peu décevant. Certes, il s'agit d'un bon petit jeu, mais pas de quoi crier au génie. Reprenant le principe du jeu des couleurs (comme dans Seven Colors de Infogrames), Breakthru vous propose de détruire un mur. Créé de façon aléatoire, ce mur peut être



démantibulé en cliquant sur les blocs de même couleur que le hasard a placés là. Il s'en suit une disparition desdits blocs, le mur s'effondre d'autant d'étages que de pièces éliminées, et de nouvelles combinaisons sont alors possibles. Le rapport avec Tetris, c'est qu'en haut du mur, de nouveaux blocs arrivent. On peut choisir de les faire tomber ici ou là, ce qui offre là aussi de nouvelles possibilités d'élimination. Histoire de changer un peu, il arrive parfois que tombent des options (bombes, fusée, innhibiteur de couleur, etc.) qui rajoutent au côté destructeur de l'ensemble. Graphiquement, c'est certes coloré, mais pas bien terrible en final. Seule option amusante, on peut zoomer sur l'écran. Passons sur les sons, inintéressants. Bref, c'est un bon petit jeu, petit étant à prendre ici au sens restrictif et non affectif.

Editeur: Will Bridge

WILL BRIDGE

disquettes

Carte à puce

Peu de jeux de cartes peuvent se vanter d'être réellement captivants. Il en demeure néanmoins un parmi d'autres qui mérite que l'on s'y intéresse plus que tout, le bridge. Mais il ne suffit pas de le dire, encore faut-il en apprendre les règles. De ce côté-là, ça n'est pas la grande bousculade. Les lois complexes et ô combien subtiles de ce passe-temps décliné pour certains en véritable passion, ne peuvent être assimilées en l'espace de quelques jours, et mieux vaut s'inscrire dans un club pour espérer faire de réels progrès. Faute de moyen ou faute de temps, voilà une démarche que peu d'entre vous peuvent se permettre. Qu'à cela ne tienne, le professeur informatique Will Bridge, qui vient d'être adapté sur Mac, va s'en charger de la meilleure façon qui soit. Une patience à toute épreuve, une sacrée dose d'intelligence, Will Bridge se propose de vous initier aux ouvertures, passage obligé du jeu. Cinq niveaux d'une dizaine de leçons sont ainsi consacrés à cette phase décisive, le dernier vous plaçant dans les cent premiers joueurs français. La formation, quelque peu confuse au départ, offre au final une progression rapide, et chaque niveau comprend de petits jeux permettant de mettre en pratique vos acquis. La présentation agréable ne fait que renforcer l'intérêt de ce logiciel obligatoire pour quiconque désire se perfectionner ou bien débuter dans ce domaine.



PAN, T ES MORT



American Laser Games annonce la sortie prochaine de Crime Patrol, un jeu d'arcade laction idéal pour se reposer les méninges. Ici, on ne finasse pas, on tire dans le tas. Prévu sur CD-Rom et nécessitant un 68040 au minimum, ce jeu bénéficiera d'un graphisme coloré, tendance globules rouges.

PRÉVIEW

Out of the Sun

Oh, le joli simulateur de combats aériens que voilà ! Aux commandes d'une bonne vingtaine d'appareils différents, vous allez pouvoir revivre quelques moments clefs de l'histoire de l'aviation militaire. Plus arcade que véritable simulateur, Out of The Sun n'en propose pas moins de nombreuses options. Choix du théâtre des opérations avec l'Europe ou le Pacifique, choix du camp avec les États-Unis, l'Angleterre, l'Allemagne, l'URSS ou le Japon, et choix également des adversaires en mode "entraînement" grâce à un système de menus déroulants. Il suffit de cliquer sur le type et le nombre d'adversaires souhaités, et c'est parti ! De plus, trois missions sont proposées : Midway, D-Day et Kursk. Les décors, d'une extrême finesse, sont bien détaillés, et le dégradé du ciel est de toute beauté. Suivant la puissance de sa machine, on peut bénéficier d'un affichage allant de 320 x 240 à 1024 x 768 en 256 couleurs. À titre indicatif, le jeu est extrêmement fluide en 640 x 480 sur un Power PC 7100/66.

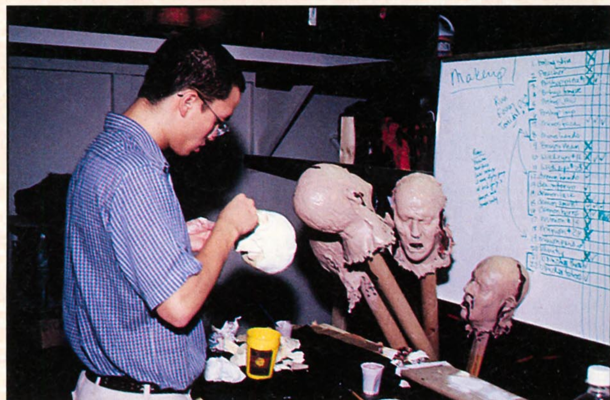


I A N S O L O

Il y a des jours où on est rudement content de travailler chez Joystick. Tenez, quand Claude, notre rédac chef, m'annonce que Lord British organise une petite sauterie dans son manoir au Texas et qu'on a pensé à moi pour faire un petit reportage, finies, oubliées les nuits de bouclages interminables où on ne fait plus la distinction entre son clavier d'ordinateur et une pizza vieille de 72 heures... En fait de soirée mondaine, c'est au plus formidable jeu de rôles "grandeur nature" que nous avons pu participer. Vous savez, les gars, j'ai vraiment cru que je n'arriverais jamais à sortir de ce fichu Manoir de Britannia !







La préparation des masques.

Richard Garriott, alias Lord British, créateur d'Origin Systems et multi-millionnaire en dollars, est un drôle d'excentrique. Non content d'avoir inondé le monde avec près d'un million de copies de la série Ultima, d'être à la tête d'une compagnie de jeux vidéo qui a le vent en poupe, d'avoir un père ex-cosmonaute et d'être âgé de 33 ans seulement, tous les deux ans, à l'occasion d'Halloween, il transforme sa demeure en aventure interactive. Juchée sur une colline qui surplombe la ville d'Austin, la maison n'est déjà pas banale : passages secrets, salles cachées, un donjon et... un observatoire astronomique. Seulement voilà, depuis près de six mois (quatre mois de conception et deux mois de travaux), la crème des spécialistes des effets spéciaux d'Hollywood (High End Systems) a procédé au réaménagement complet des lieux. Une équipe d'une centaine d'acteurs professionnels (Zachary Scott Theater Center) et de volontaires fanatiques y répètent leur rôle et préparent leurs maquillages et costumes. En tout, près d'un demi-million de dollars a été investi (trois millions de francs) par Richard Garriot lui-même et Electronic Arts pour cette fête sans but lucratif. Mais j'anticipe, nous n'étions au courant de rien avant l'aventure. Quand je dis "nous", je veux parler des journalistes invités : américains, anglais, allemands, italiens, espagnols et votre serviteur français.

Campeurs hippies pour horreur hi-tech

Le rendez-vous est donné vendredi 28 octobre à 19 heures dans le hall de l'hôtel. Jennie Evans, notre chaperon d'Origin Systems, nous a bien dit : "Mettez-vous ce que vous avez de plus crade sur le dos, ça risque d'être salissant". Un bus nous conduit vers ce qui va s'avérer être la Maison des Horreurs. Pendant l'ascension de la colline, je remarque une foule de campeurs qui se sont installés le long de la route. On m'explique que l'accès au Manoir de Britannia est ouvert à tout le monde, gratuitement, mais que l'attraction ne dure que quatre nuits. Alors, pour être sûr d'en faire partie, les plus gravement atteints sont là depuis une semaine et doivent régu-

lièrement pointer dans la liste des participants. Ces "néo-hippies", comme les appelle le journal local, dorment sous la tente en partageant bières et pizzas, et certains réservent les places d'amis qui n'ont pas la possibilité de laisser tomber leur boulot pendant plusieurs jours. Dans le bus, Jennie nous distribue les fameux cartons d'entrée pour la soirée. "Descente dans les Ténébres" est inscrit dessus en caractères gothiques, et une gravure ancienne dans le plus pur style Jerôme Bosch vient renforcer l'ambiance. J'apprendrai plus tard que cette fameuse invitation se marchandait jusqu'à 1 000 dollars le dernier jour !
En descendant du bus, je manque de mettre le pied sur un cochon tenu en laisse par une jeune fille. Sally Gears, c'est son nom, explique qu'elle a emmené Hamilton (c'est le nom du cochon) parce qu'il lui a dit que si elle l'embrassait dans le parc du manoir, il se transformerait en prince charmant. Visiblement, ca n'a pas marché.
Nous nous dirigeons vers de hautes tentes en toile où se font les inscriptions. On doit se répartir en groupe de quatre personnes : je me retrouve avec deux journalistes espagnols, Cristina et Roberto. Une jeune fille américaine, Linda, est enrôlée pour faire le compte, ce qui semble la réjouir. Car VIP oblige, nous allons être parmi les premiers à pénétrer dans le manoir. La nuit est pratiquement tombée, des sons de cloche très graves résonnent au lointain, et derrière les grilles du Manoir de Britannia, on peut apercevoir des flammes qui dansent... Ambiance !

Inscription des participants



Richard Garriott, alias Lord British.



Devant notre "yes" franc et massif, Lord British nous révèle que nous devons pénétrer cet enfer, trouver une gemme bleue et porter assistance à l'Avatar. Il effectue un geste de la main, et un passage s'ouvre dans le rideau de flammes qui nous fait face. Ai-je mentionné que le sol autour de nous semble souffrir d'une activité volcanique, avec des crevasses d'où jaillissent des fumées sulfureuses et des flammes ? Attention, il ne s'agit pas ici de trois butagaz et quelques fumigènes ! Les moyens employés sont ceux d'Hollywood, et on a plutôt l'impression d'être au beau milieu du dernier film de Carpenter que dans le château hanté de la fête à Neu-Neu. Qu'on se le dise !

Ça ri-ghoule pas !

En ces terres ravagées, nous avançons en file indienne. J'ouvre fièrement la marche en longeant un bloc de instant les parois sans trouver aucune porte. Je finis par mettre un genou à terre et je sens une ouverture de cinquante centimètres de diamètre au niveau du sol. Y a pas à tortiller : va falloir ramper. Après avoir prévenu mes compagnons d'aventure, je m'engage à plat ventre dans l'inconnu. J'ai pas fait deux mètres que je me cogne la tête à un mur : le boyau tourne à angle droit vers la gauche. Je continue à progresser en m'aidant avec les coudes et en criant des indications aux autres. C'est le noir complet, le sol est un peu fangeux et l'air enfumé est difficile à respirer. Le tunnel change sans cesse de direction et je n'en vois pas la fin. Je l'avoue humblement, à cet instant précis du jeu, je n'en menais pas large. L'effroi de l'inconnu, l'imagination galopante... Mais il est matériellement impossible de faire demi-tour. Une lueur bleuâtre diffuse me guide enfin vers la sortie.



stré par Lord British

Les Portes de L'Enfer

A l'entrée, une pancarte présente un certain nombre de recommandations. "Les participants doivent s'attendrent à se couper ou s'écorcher, devoir se faufiler dans des passages étroits ou escalader et peut-être même nager. L'expérience va être très angoissante et émotionnellement intense, avec des scènes de violence rituelles et de nudité. Les personnes, sous l'emprise de l'alcool ou de la drogue, ne pourront être admises pour des raisons de sécurité". On nous aura prévenu !
À intervalles de dix minutes, plusieurs groupes sont déjà entrés. Maintenant, Richard Garriott s'approche de nous, vêtu de son costume de Lord British : chemise en dentelles, justaucorps noir brodé et bottes montantes en cuir. Seul un discret écouteur relié à un émetteur radio portatif trahit le côté hyper organisé de la mise en scène. Tout en nous entraînant dans le parc, il nous explique que les Portes de l'Enfer viennent de s'ouvrir dans sa demeure et que l'Avatar (célèbre personnage d'Ultima) essaye de repousser les forces de l'au-delà. Il nous demande si nous voulons l'aider afin de sauver le monde.

rocher sorti du sol. Un cri guttural retentit, alors que quelque chose agrippe mes vêtements. En levant la tête, j'apercois deux goules incroyablement bien grimées (combinaisons intégrales en latex) qui gesticulent dangereusement en essayant de nous attraper.
Sans avoir besoin de bouger le petit doigt, je me retrouve propulsé en avant par les membres de mon groupe, impressionnés par ces apparitions. Car moi, Iansolo, il m'en faut un peu plus pour paniquer ! Mais les nanas... je comprends leur émotion. Pas le temps de souffler : surgi des fumerolles, un petit moine encapuchonné s'avance vers nous.
Il nous explique que tout au long de notre quête nous pourrons trouver assistance auprès des membres de sa confrérie, mais qu'il ne faudra surtout pas faire confiance aux autres créatures. Notre guide nous mène aux portes du manoir que la poussée souterraine a fait sortir de leurs gonds. "Vous trouverez une entrée plus loin", dit-il en désignant un passage entre les battants écroulés. Je m'avance dans un espace entièrement plongé dans l'obscurité. Je palpe un

Comment ça, vous êtes pas morts ?

Je m'extrais péniblement du tunnel pour tomber dans une sorte de grotte envahie par l'eau. Une femme défigurée est à moitié ensevelie dans des décombres et d'une voix faible elle essaye de parler.

Je suis le seigneur des ténèbres, il me faut la consolation des astres et l'obscurité de la nuit. Seul, le soleil peut me détruire, ce soir le soleil se couchera pour toujours. Il n'y aura plus jamais d'aube nouvelle.



Quatre mois de conception...









Jennie Evans me réconforte avant d'entrer dans le manoir.

J'aide les autres à sortir du boyau pour qu'ils écoutent avec moi les déclarations de l'agonisante. Nous devons continuer de l'avant, mais pour cela il faudra déplacer une poutre qui achèvera la pauvre femme. "Vite, ce n'est pas grave si je meurs, vous devez retrouver l'Avatar". O.K., O.K., on s'exécute donc. On arrive alors dans une pièce faiblement éclairée où un pont enjambe un bassin. Alors que nous franchissons le pont, des créatures surgissent de l'eau pour nous attraper par les chevilles. Immédiatement suivies par une tête de dragon qui nous asperge de la tête au pied. Grosse course pour sortir de là !

Sur l'autre berge, un moine nous attend. Nous lui expliquons que nous sommes à la recherche de l'Avatar. Il est bien content de nous trouver, car il est bloqué devant un mur. Il faut manœuvrer deux leviers pour ouvrir un passage, mais les deux leviers sont trop écartés pour être atteints par une seule personne en même temps. Attention, nous prévient notre guide, derrière ce mur nous arriverons "là où brûlent les âmes"! Cool, ça me semble très cool comme programme. La pièce qui se découvre sort tout droit de Doom. Les murs sont éclaboussés d'un liquide rougeâtre, des jets de vapeur fusent de partout, et une cascade de sang coule dans un jacuzzi bouillonnant ou flottent des têtes décapitées.

Tiens, voilà justement que l'une des têtes s'adresse à nous : "Je suis l'âme torturée d'un meurtrier. Je ne supporte ces souffrances que parce que je sais que d'autres damnés comme vous sont également tourmentés dans les profondeurs de l'Enfer". Quand nous lui apprenons que nous ne sommes pas des morts mais des vivants, il se fâche... tout rouge et nous hurle que nous devons passer devant Minos pour que notre sentence soit proclamée. On se barre vite fait. Le moine sait où pourrait bien se trouver Minos. On le suit en courant dans un escalier aux marches glissantes ; je suis bien content d'avoir mes semelles antidérapantes !

Mon ami Jack

En haut de l'escalier, nous voilà dans une tour carrée aux murs de pierre. Dans la pénombre, des hommes sont enchaînés aux parois, torturés par des démons. Là je commence à être un peu blasé, mais les maquillages sont vraiment du tonnerre. Brutalement, une ombre imposante se dessine sur le mur d'en face. Nos quatre têtes pivotent aussi sec. Un mec hyper balèze se tient en haut d'un escalier dans l'encadrement d'une porte avec un flot de lumière blanche qui l'éclaire de l'arrière. Fier comme un coq gaulois, je m'avance pour entendre ce qu'il a à dire. La voix est trop calme, c'est celle d'un fou : "Je suis le maître de la chambre de torture. Je vois qu'on m'envoie du travail". Notre guide à capuche rétorque : "Non, ces gens ne sont pas morts, ce sont des vivants". Et l'homme répond : "Oh, mais c'est encore mieux. Depuis que je suis mort, je dois retourner sur Terre prendre possession de vivants pour pouvoir les tuer. Et le maître ne me laisse pas souvent y aller". Imperceptiblement, il bascule en avant vers moi (il doit être suspendu à un câble) et commence à me postillonner au visage. "Vous avez dû entendre parler des gens que j'ai possédés. Torquematta, Jack l'éventreur, la dernière fois c'était Jeffrey..." Il sort la main qu'il cachait dans le dos. Il tient un couteau de boucher. Alors qu'il promène la lame sur ma gorge, je sens bien le froid du métal mais je continue à le regarder droit dans les yeux pour voir ce qui va se passer. "Vite, nous devons partir !" crie le moine de la confrérie, mettant fin à une situation quelque peu tendue.

Suivent toute une série de scènes moins intéressantes et qui tournent en dérision la religion : pasteur mort-vivant, cardinal gavé par des démons et qui vomit sur sa robe. Puis des trucs plus sensitifs, inspirés des effets spéciaux de films d'horreur : murs en latex déformés par des visages grimaçants, couloirs pleins de toiles d'araignées suivis de passages dans le noir total où on se prend des trucs gluants dans la figure. Juste pour le goût. Seule une apparition de l'Avatar sur un écran vidéo géant nous fournira des informations utiles pour la quête.



Trempés puis rôtis

Finalement, on se retrouve à l'extérieur dans le parc. Après avoir récupéré des pièces d'or dans un coffre sous les bons conseils d'un moine, et fuit l'apparition d'une banshee, nous arrivons au bord d'un petit lac. Il va falloir traverser le Styx. Une corne sert à appeler le passeur. Le voilà sur son radeau : une tête de crocodile, des yeux rouges qui brillent dans le noir, et une longue cape noire qui drape son corps et – la vie d'ma mère que j'mens pas – doit bien mesurer deux mètres cinquante de haut. Je tends la main pour ausculter ce que je prends pour un mannequin et le voilà qui se met à bouger. Oulala ! Roberto lui tend une bonne poignée de pièces d'or pour qu'il nous amène sur l'autre rive. Évidemment, les péripéties de la traversée nous laisseront bien trempés.

Nous voilà devant la Cité de Dis. Le comité de réception nous presse pour passer en jugement devant Minos, et je me prends un coup de lance (involontaire) dans la tronche. Minos est juché sur son trône. Un greffier nous appelle par nos prénoms (voilà pourquoi on a dû s'inscrire au début). La voix de Minos doit être captée par un laryngophone et amplifiée, car elle résonne avec une puissance assourdissante. À la fin de la sentence, il grogne et deux colonnes de flammes jaillissent de part et d'autre de notre équipe. Croyez-moi ou non, on a instantanément senti l'eau s'évaporer sur nos visages. Là où ça devient encore plus intéressant, c'est que nous rencontrons un pauvre hère qui nous apprend que la gemme bleue, l'Étoile de Bethlehem, est cachée dans le Trou de l'Enfer.

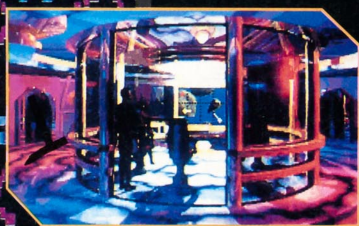
Une décharge de 5000 Volts

Cette fameuse gemme, nous allons la trouver en descendant dans une tombe près d'un mausolée. Linda n'aura pas peur de mettre la main dans un cadavre en décomposition pour récupérer le joyau, et nous devons à nouveau fuir devant une bande de zombies paraplégiques. Pus loin, nous évitons un démon ailé qui vole au-dessus de nos têtes, accroché à un câble parfaitement dissimulé. Un membre de la confrérie nous conduit alors en haut d'une tour où se trouvent des cloches. Au milieu de la pièce, une femme revêtue d'une camisole de force marche d'une manière hébétée. Elle profère des paroles sans queue ni tête, mais paraît s'animer à notre arrivée. Elle marmonne quelque chose à propos de serpents, puis elle tend à Cristina un petit miroir qui a une importance cruciale selon elle.

O E I L   P O U R   O E I L

RETRIBUTION









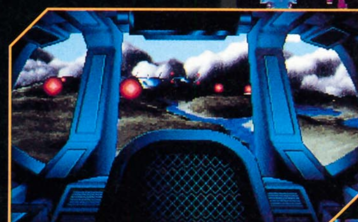


UNE SUPERBE PROUESSE TECHNOLOGIQUE SUR PC ET PC CD-ROM.

Vous vous installez dans le cockpit sachant que l'anéantissement du peuple Krellan sera une bien maigre satisfaction pour venger les vôtres, qui ont péri par millions. Votre cœur bouillonne de rage et vous ne pouvez plus vous retenir…

Châtiment et vengeance pour tout le mal qui a été fait.



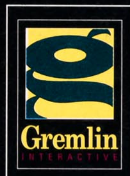


- Plus de 100 Mo d'animation et de dialogues digitalisés.
- Technologie logi-scape génératrice de décors en temps réel incorporant le nouveau format "deep horizon" ("horizon profond").
- 11 campagnes principales avec chacune 4 missions hautement stratégiques.
- 6 missions d'entraînement pour améliorer vos résultats.
- Intelligence artificielle supérieure de l'ennemi Krellan.
- Musique composée exclusivement pour le jeu.
- Une gamme renversante d'effets sonores.
- Dessins de la boîte par Kevin Walker 2000 AD/JUDGE DREDD.





ILS ONT EU CE QU'ILS DÉSIRAIENT



IL EST TEMPS D'INVERSER LES RÔLES!

... et deux mois de travaux !



Notre guide nous dit de ne pas faire attention à elle, qu'elle est visiblement folle, et nous reprenons notre quête. On se retrouve à quatre pattes dans un tunnel sans éclairage et, comme d'hab, j'ouvre la marche. Je sens tout à coup le passage se fermer derrière moi, et les voix des autres membres du groupe s'éloigner. Ça ne va pas du tout : les moines nous ont dit de ne jamais nous séparer, mais pas moyen se sortir de là. Je suis enfermé dans une boîte. Peu à peu, une lumière douce illumine les parois de ma prison. En même temps, j'entends des voix d'enfants qui chantent une comptine enfantine un peu décalée. Tout à coup, les voiles qui recouvrent la boîte sont retirés et je suis ébloui par la lumière. Je suis enfermé dans une cage grillagée, et à l'extérieur, sous les yeux horrifiés de mes compagnons d'aventure, une sorte de Freddy (les griffes de la nuit) parle à deux petits enfants aux visages putréfiés. "Regardez les enfants, voilà votre père. Il ne voulait jamais vous croire quand vous lui disiez que j'étais sous votre lit". "Tue-le !", hurlent les sales gniards. Freddy me regarde avec un air sardonique et abaisse un gros interrupteur. Des éclairs bleus jaillissent du métal qui m'entoure : bordel, je suis enfermé dans une cage de Faraday ! On finit pas me laisser sortir, mais c'était limite poulet grillé.



On Satan pas à ça !

Nous ne nous attendions pas à voir ce qu'il y avait dans la salle suivante. Entourée par des gardes aux yeux bandés et vêtus de pagnes en cuir, une femme, la poitrine opulente et dénudée, la tête couverte de serpents et les yeux rouges, nous toise : on dirait bien Médusa, la Gorgone de la mythologie grecque ! Cristina s'avance, car la Gorgone prétend avoir un présent pour nous. Elle lui remet une gemme, rouge cette fois, qui est selon elle l'Étoile de Bethlehem. En échange, elle demande à être regardée droit dans les yeux. Sa fureur est grande car Cristina, protégée par le petit miroir de la folle, ne risque pas de se transformer en statue de pierre. Nous rebroussons chemin, poursuivis par les gardes aveugles. Ce qui est plus embêtant, c'est que nous avons maintenant deux Étoiles de Bethlehem. Laquelle est la vraie ? Lord British ne parlait-il pas de gemme bleue ?

C'est un peu plus tard que nous trouverons un indice capital. Une femme défigurée est punie d'avoir trop accordé d'importance à la beauté humaine et à son miroir (couleur bleue), alors qu'un homme, pendu, ne jurait que par les dollars (couleur verte). Mais un homme qui titube avec de nombreux couteaux plantés dans le dos, fait allusion à la couleur que préfèrent les lames d'acier (sang = couleur rouge) ce qui me met la puce à l'oreille. Le moine qui nous accompagne insiste pourtant sur le fait que nous ne devons pas écouter les créatures de l'au-delà. Le but final approche, alors que nous arrivons dans l'antre des sorcières. La voix rocailleuse et les pupilles entièrement blanches, elles réclament l'Étoile de Bethlehem. Je risque le tout pour le tout et je leur montre la gemme rouge. Dans un rire démoniaque, une sorcière m'offre une clef et nous ordonne de partir immédiatement. Pressé par l'autre abruti de moine encapuchonné (le groupe suivant doit nous talonner de près), nous déboulons en trombe dans une énorme salle. C'est l'apothéose : Satan (le même que dans le film "Legend" de Ridley Scott) apparaît sur un piédestal. Enchaîné à ses pieds, se trouve l'Avatar incarné par une belle blonde en habits de lumière. Il lui faut la clef pour se libérer et l'Étoile de Bethlehem pour repousser le Prince des Ténèbres. Pas de problème, la belle, on a justement tout ce qu'il faut. Dans une débauche d'éclairages, de lasers et d'effets sonores THX, nous assistons, émerveillés, à la débandade du démon et de sa ribambelle de mignons.

On a gagné !

On sort du Manoir de Britannia par une dernière joyeuseté : un tunnel qui tourne genre machine à laver et qui nous envoie valdinguer sur le gazon du parc. On se relève un peu sonné, pour se retrouver devant les caméras de la télévision câblée locale. Un journaliste nous colle un micro sous le nez pour nous demander nos impressions. "Ben, c'était vachement bien ! Mais c'est déjà fini ?". Je regarde ma montre : on est resté une heure et quart là-dedans. Ça m'a paru drôlement plus court, vingt minutes à tout casser. J'ai déjà envie d'y retourner !

On rejoint les trois autres groupes de journalistes. Vous savez quoi ? On est les seuls à avoir gagné. On a le triomphe modeste, et pour ma part j'explique que l'on a tout fait au feeling. D'autant plus que pour certains, ça a été très chaud ! David Wilson d'Electronic Arts en Angleterre, qui a organisé notre voyage, s'est carrément cassé la cheville en voulant échapper à des streums survoltés. Pour Lord British et son équipe de fous furieux, la soirée ne fait que commencer : 250 personnes doivent descendre dans les Enfers de Britannia chaque nuit. Et je vous raconte même pas le boulot pour remettre sa maison en état ! Pendant le trajet de retour à l'hôtel, je retrouve dans ma poche une des pièces d'or de l'aventure : en fait, c'est une pièce de 100 dollars mexicains. Ça vaut pas une cacahouète, mais quel beau souvenir !





David Wilson à l'aéroport.

PC/CD-ROM

DEREK DELA FUENTE

SELECTION COMPAQ

Mortal Kombat 2

Mieux que l'arcade ?

On ne présente plus Mortal Kombat, le top hit d'Acclaim en beat'em up. Avec Mortal Kombat II, préparez-vous à de nouveaux combats sanglants (à ne pas confondre avec des combats d'eunuques...). Retrouvez le jeu que vous pratiquez dans votre troquet favori, chez vous, avec votre femme sur les genoux et votre chien à vos pieds (ou l'inverse). Les gars de Probe qui ont développé MKII pour Acclaim ont bossé comme des bêtes pour que l'adaptation de l'arcade au PC soit la plus fidèle possible, encore mieux que pour la première version. Plus fort : ils prétendent avoir surpassé l'original. Attention : ça va saigner !





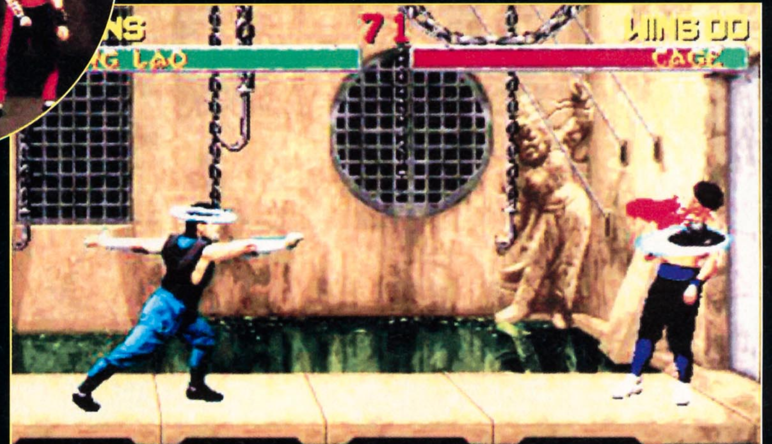
EDITEUR : Acclaim
STANDARDS : PC/CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Janvier

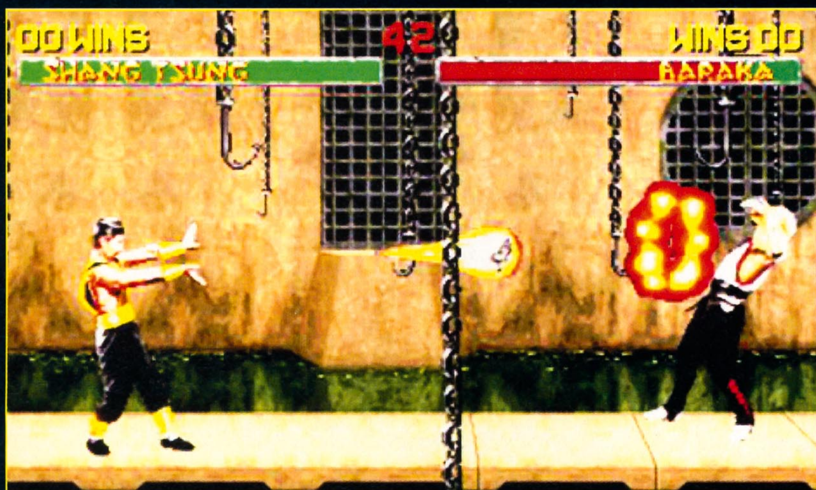
Déjà, le premier Mortal Kombat sur PC était celui qui se rapprochait au plus près du vrai jeu d'arcade (si, si !). En effet, au niveau du graphisme, les personnages digitalisés ainsi que les décors avaient été transposés tels quels. D'après Barg, le Project Manager de chez Probe, MKII lui est encore bien supérieur. Ouvrons une parenthèse : j'imagine assez mal ledit Barg nous dire : "La première version était vachement mieux, cette fois-ci on s'est complètement planté, c'est vraiment nul", fermons la parenthèse. La seule chose impossible à restituer est la complexité des fonctions attribuées aux boutons d'une console, qui en compte à peu près autant que le visage d'un adolescent pré-pubère, ce qui n'est pas le cas pour un PC. Moins de mouvements sont donc possibles, mais, à l'avenir, on pourra difficilement faire mieux (avec un PC). Pour le reste, l'expérience de la programmation du premier soft a permis d'optimiser plein de choses, comme par exemple les morphings - superbes - des personnages. Sur MKI, ils prenaient trois à quatre secondes. Au bout de six mois de développement, nous en sommes à une demie seconde, et Barg annonce que la version déf sera encore plus speedée.

L'histoire

Pour ceux qui débarquent à l'instant de Papouasie Extérieure, rappelons le scénario de MK. Shao Kahn (ne pas confondre avec son petit frère Jean-François) est un puissant seigneur de la guerre qui règne sur le "Monde du Dehors". Suite à une petite querelle de famille, il a été contraint de bannir sur la Terre Shang Tsung, un vilain sorcier-









démon, avec pour mission d'ouvrir une faille dimensionnelle qui permettra à Kahn et ses hordes d'envahir notre belle planète. Pour ce faire, il se sert du tournoi d'Arts Martiaux des moines Shaolin afin d'y attirer les guerriers les plus valeureux de notre race. Il est aidé dans son ignoble tâche par Goro, un homme-dragon de deux mètres et demi de haut pour 249 kg, âgé de deux mille ans et doté de quatre bras (je me demande si ce n'est pas lui que j'ai croisé récemment au supermarché du coin). Mais leur plan diabolique échoue - c'est MKI - et de retour dans le "Monde du Dehors", il supplie Shoa Kahn de lui offrir une seconde chance. Cette fois-ci, il parvient à y attirer ses adversaires (dans le "Monde du Dehors"), et un nouveau tournoi est organisé, par Kahn lui-même - c'est MKII.

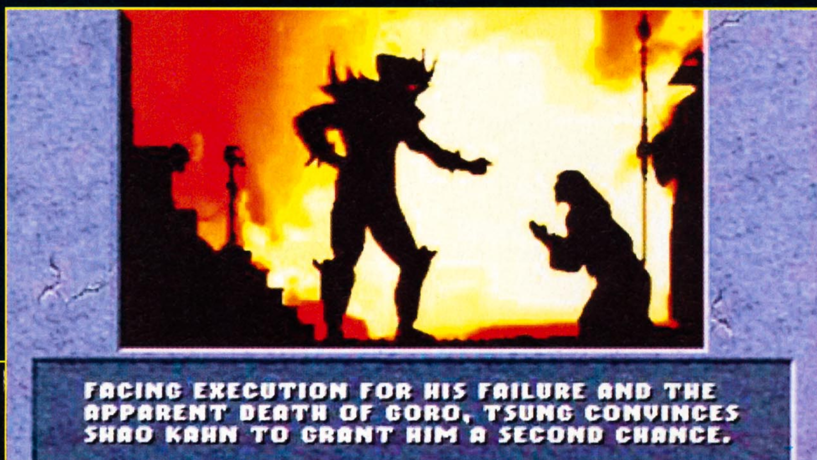
Quoi de neuf, Mortal ?

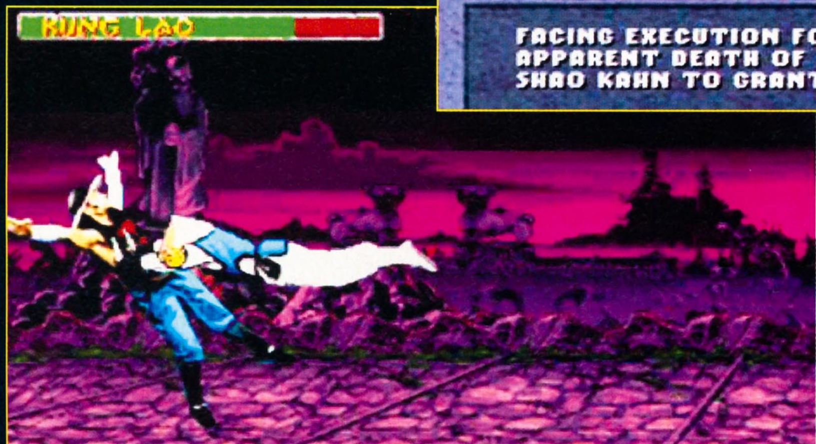
Quelles sont donc les nouveautés que l'on trouve dans MKII ? D'abord, sept nouveaux guerriers. Ajoutés aux cinq de l'ancienne version qui ont eu le droit de revenir en deuxième semaine, ils vous permettent de choisir parmi douze personnages différents, chacun avec ces cinq mouvements spécifiques, à incarner suivant votre bon plaisir. Ça y est, vous êtes prêt à combattre ? Vous devez affronter successivement les onze autres guerriers. Si vous les éliminez, vous tombez sur les grands méchants, à savoir Goro, puis Shoa Kahn himself. Attention : si vous vous battez toujours de la même manière, l'ordinateur (pas con) s'y adapte et ça ne marche plus. Place donc à la ruse et à la stratégie. Tout ça fait que le degré de difficulté semble accru par rapport aux précédentes versions de MK. L'ambiance est sinistre à souhait, avec des décors sombres et inquiétants, rehaussés par une musique et des effets sonores particulièrement soignés : plus de 300 sons samplés synchronisés avec les mouvements des combattants. L'animation devrait être O.K. Une option "deux joueurs" sera à votre disposition, qui permettra de vous bastonner joyeusement avec vos petits camarades. Enfin, l'un des charmes principaux de MKII est son côté franchement gore. Réjouissez-vous, l'hémoglobine y coule à flots : décapitations et éventrations sont le lot quotidien des concurrents. Pour conclure, les amateurs de beat'em up devraient tenir en MKII un sacré bon jeu. Tiendra-t-il toutes ses promesses ? Réponse espérée en janvier.

VRAI FAUX

■ ***Aux USA, en 1982, le marché des consoles de jeux était d'environ 100 milliards de dollars ?*** ***VRAI : c'est pourtant un chiffre sensiblement à la baisse par rapport à 1983 où ce même marché était alors de 3 milliards de dollars !***

■ ***On édite plus de 10 000 jeux par an ?*** ***FAUX : seulement (si l'on peut dire) un peu plus de 3 600 (y compris les programmes informatiques de jeux diffusés gratuitement ou à faible participation financière). Seuls 600 d'entre eux connaissent une diffusion internationale.***







SELECTION COMPAQ

PC CD ROM

IANSOLO

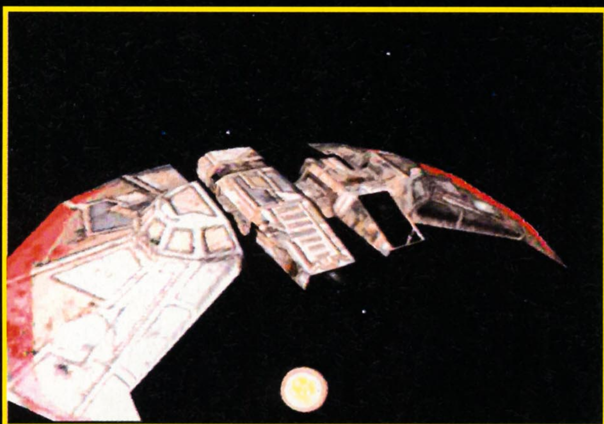

Frank Savage, programmeur principal de WCIII


Les Kilrathi aussi lisent Joy!

Wing Commander III
Le retour de Skywalker

EDITEUR : Electronic arts
DISTRIBUTEUR : Ubi-Soft (16) 72.17.07.83
STANDARDS : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Décembre 94

La pression monte lentement mais sûrement, alors que la sortie de Wing Commander, troisième du nom, devrait se faire pour les fêtes de Noël. Notre visite dans les arcanes d'Origin Systems à Austin (Texas) nous a permis de voir le produit presque terminé et, qui plus est, de nous faire une idée de sa qualité en empoignant le joystick pour quelques sorties dans l'espace.
Vous avez vu les dernières pubs d'Intel pour le Pentium dans la presse informatique ? On y voit un écran de Wing Commander III afin de vanter les performances du nouveau processeur à la mode. Alors, il faudrait vraiment un Pentium pour jouer les sauveurs de la galaxie ? Cette interrogation commençait à me turlupiner sérieusement, n'étant pas encore décidé à mettre mon "vieux" 486DX2/66 au rancard. Eh bien, rassurez-vous, j'ai testé la chose sur un 486DX2/66 justement, et ça bouge foutrement bien.
Il faut dire qu'Origin a placé la barre très haut. Tout d'abord, les scènes de combat dans l'espace sont en 3D calculée en temps réel et affichée en S-VGA (640 X 480 en 256 couleurs) : du jamais vu sur PC ! Certains astronefs sont vraiment gigantesques. Ils sont entièrement recouverts de textures du meilleur effet, et comme ils sont modélisés en 3D, on peut passer à travers certaines ouvertures.
Foi de Iansolo, je me suis amusé à faire des passages, en rase-motte, dans le tunnel de docking qui traverse le vaisseau-mère de part en part, tout en faisant des tonneaux... yeah ! C'est l'éclate ! La 3D fourmille par ailleurs de détails qu'on peut apprécier grâce aux nombreuses vues extérieures : boucliers de protection qui s'illuminent d'étincelles bleues quand ils absorbent des tirs lasers, tuyères qui s'ouvrent en grand quand on change le régime des moteurs, canons laser qui s'animent en tir alterné... Du grand art !
Mais ce qui a fait la réputation des Wing Commander, c'est aussi leur scénario épaulé par la qualité des scènes intermédiaires. Vous vous en doutez : avec un budget de quatre millions de dollars, la technologie hollywoodienne du "blue screen", des décors réalisés sur Silicon Graphics (quatre heures de calcul sur super calculateur Onyx pour le pont principal du vaisseau), des acteurs humains prestigieux (Mark Hamill -Luke Skywalker dans "La Guerre des Étoiles" -, Malcom Mc Dowell - "Orange Mécanique" - entre autres), une intrigue pleine de rebondissements (vous devrez "tomber" successivement les trois nanas du jeu pour réussir), le résultat est à perdre haleine. Cette phrase aussi d'ailleurs ! Wing Commander III devrait donc avoir une place de choix dans la hotte du Père Noël : vous pourrez probablement y jouer avant de lire le test final dans le prochain numéro de Joystick. Il sortira en version entièrement francisée, interface et dialogues compris. Superproduction oblige, il se présentera en trois packages différents : le normal tenant sur 4 CD-Rom (!!!), une version avec deux CD audio supplémentaires pour la bande musicale originale et enfin une série limitée agrémentée d'une cassette vidéo du "making of" du jeu. C'est ...Noël !







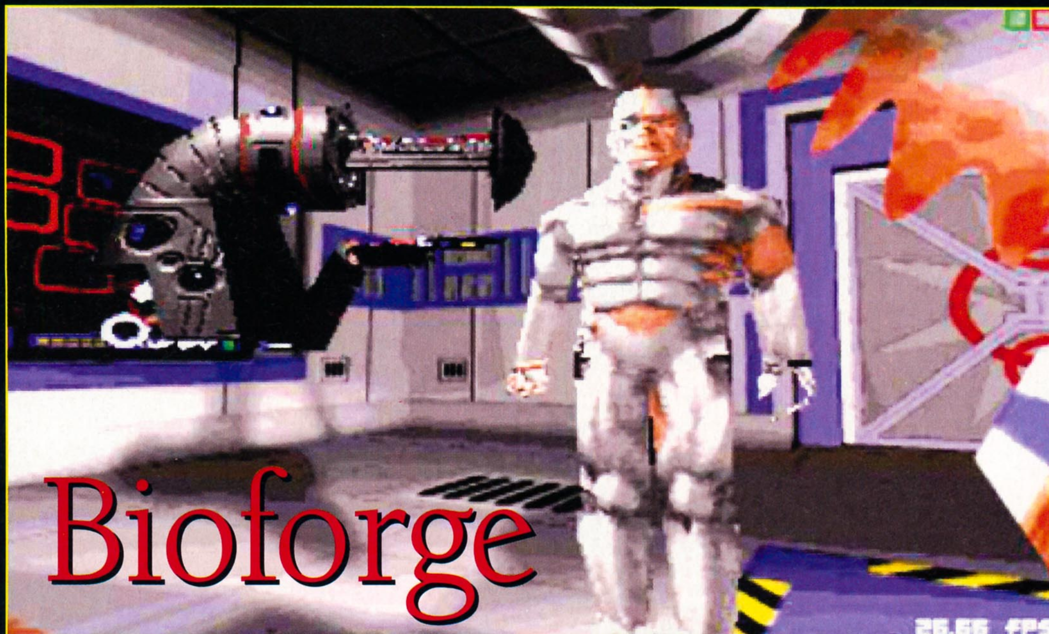
NOMBRE D'IMAGES PAR SECONDE AFFICHÉES PAR WCIII SUIVANT LES CONFIGURATIONS:

Config	VGA	SVGA	SVGA Local Bus
486/33	12	4	10
486/50	17	10	15
486/66	20	13	18
Pentium/60	24	15	20
Pentium/90	24	15	24

Autour des grands vaisseaux, le jeu tournera 3 à 5 images plus lentement.

PC - PC CD-ROM

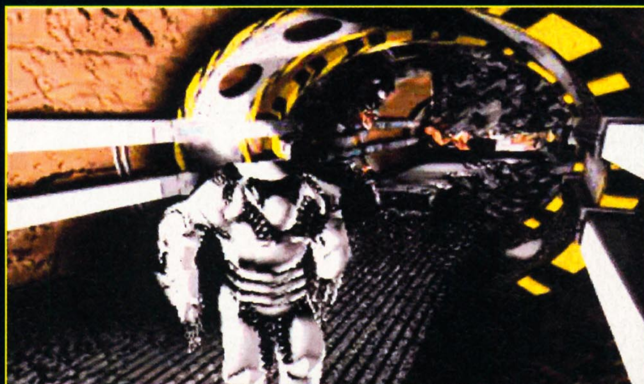
IANSOLO



Bioforge

EDITEUR : Electronic Arts (16) 72.17.07.83
STANDARDS : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Décembre 94

Bioforge doit marquer l'entrée d'Origin dans le domaine des films interactifs, conçus pour donner au joueur le contrôle d'un acteur de synthèse entièrement animé qui se déplace dans un monde très détaillé. En fait, on retrouve ici la technique inventée par Frédéric Raynal pour Alone in the Dark : les décors sont des images fixes sur lesquelles viennent s'incruster les acteurs calculés en 3D en temps réel, le point de vue de la caméra changeant en fonction de leur position dans les décors. Mais Bioforge prend place dans un univers hi-tech, et la qualité graphique a été poussée au maximum de ce qu'on peut espérer des machines actuelles (le jeu tournera sur un 486DX33, mais un 486DX2/66 sera plus approprié). Ainsi, les décors très beaux ont été réalisés avec 3D Studio et les personnages 3D sont entièrement recouverts de cyber-textures de la mort.
Le scénario de Bioforge est dans la grande veine "science-fictionesque". Vous avez le rôle principal, celui de Lex, et vous vous réveillez dans une cellule gardée par un androïde infirmier pour constater que vous avez subi à votre insu de nombreuses opérations chirurgicales qui font de vous un Cyborg sophistiqué, moitié homme, moitié machine. Ces améliorations apportées à votre corps devront vous permettre de survivre à l'aventure qui s'ensuit : affronter des extra-terrestres hostiles et métamorphiques, reprendre le contrôle d'une situation d'urgence absolue et découvrir les ruines inexplorées d'une civilisation disparue depuis des siècles. Un mélange d'action et d'énigmes à base de systèmes mécaniques.

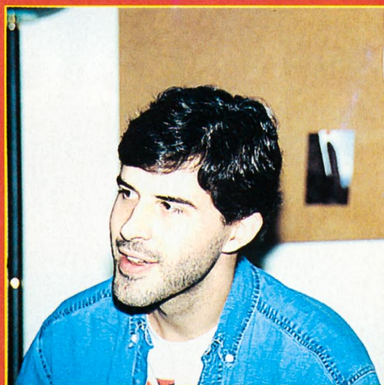


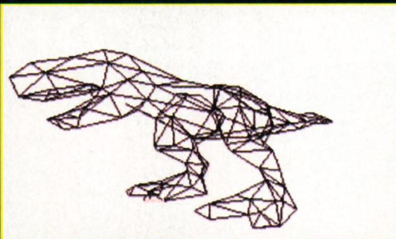
Ken Demarest, le très souriant chef du projet Bioforge, nous présente le produit auquel il est en train de mettre la dernière touche.

Le développement de Bioforge



"Ce jeu a demandé deux ans de développement, et les derniers six mois ont été consacrés à la mise au point du scénario. Des outils spécifiques ont été utilisés pour la circonstance : SALSA permet d'animer les acteurs synthétiques et EOR (conçu pour Wing Commander III) a servi à construire tous les objets que l'on trouve dans l'univers de Bioforge. Ce monde est plutôt grand, avec près de 50 lieux différents contenant chacun toutes sortes d'éléments interactifs : moniteurs, boutons de contrôle, télémanipulateurs... Lex est doté d'une batterie interne qui fournit l'énergie nécessaire aux réparations et que l'on pourra recharger au cours de la partie. Les adversaires sont plutôt nombreux : 7 opposants humains, 4 opposants robots, 3 opposants aliens et une sorte de dinosaure mécanique. Bioforge nécessite un hardware performant qui rend possible ces graphismes époustouflants. Pour l'acteur synthétique, on doit gérer 500 triangles texturés par image, et certains effets sont étonnants". Ken nous montre alors Lex revêtu d'une combinaison de camouflage qui reflète les décors autour de lui, un peu comme l'alien dans le film "Predator".







Un "Dinobot" sous forme de triangles puis texturé.

SCi présente

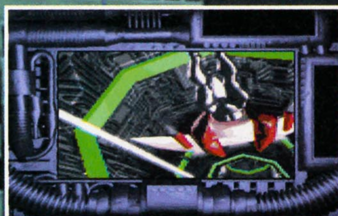
cyberwar

Le Cobaye™ voyage dans la prochaine dimension













- 3 CD de jeu (1800 Mo de jeu)
- Avec un CD audio en bonus
- Graphismes 256 couleurs
- Dix différents styles de jeu
- Option Joypad

Pour toute information complementaire sur ce jeu, appelez le: (1) 53 68 10 00.
Pour toute sur les futures productions de SCi, appelez le: 19 44 71 585 3308.

SCi, Unit 11 Ivory House, Plantation Wharf, Battersea, London SW11 3TN.

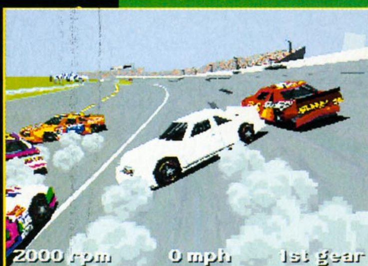
PC CD-ROM

LORD BOL NOIR

Nascar Racing



Après le génial Indy Car Racing, Papyrus nous propose de découvrir le monde du Nascar Racing. À l'image de la compétition précédente, le Nascar se déroule aux États-Unis sur des pistes principalement ovales. La différence provient en fait du type de véhicule engagé. Loin des formules Indy, les voitures du Nascar sont de forme plus classique, s'apparentant d'avantage à celles que l'on trouve dans les compétitions Super Tourisme européennes (avec voiture de production). Cela ne les empêche pas d'afficher des vitesses de pointe extrêmement impressionnantes atteintes grâce à un moteur de forte puissance. Voilà pour ce qui concerne la compétition, et venons-en au jeu. Bien qu'il soit prévu de jouer en SVGA dans la version commerciale, cette preview ne comporte que l'option VGA. Le graphisme rappelle en conséquence celui d'Indy Car avec des tonnes de textures dans tous les sens, mais une définition assez grossière. L'interface reste de même similaire avec toutefois une section "garage" plus complète (plus de réglages), et de nouvelles vues extérieures et intérieures. Mais l'avenir de ce jeu dépend en grande partie de sa rapidité en SVGA, ce que nous ne manquerons pas de tester à fond dans le tout prochain numéro de Joystick. À suivre...







EDITEUR : Virgin
(1) 53.68.10.10
STANDARDS : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Décembre

PC

LORD HEAUME NOIR

Dungeon Master 2

The Legend of Skullkeep



Si vous avez eu (où vous avez toujours) un ST, alors vous connaissez forcément Dungeon Master, ce soft qui avait révolutionné, à l'époque, le jeu de rôles sur ordinateur. Faster Than Light (FTL, ça vous revient maintenant ? Mais si, ils étaient aussi les auteurs de Sundog. Ah, ça nous rajeunit pas, tout ça !). Et ils se décident enfin à sortir, sept ans plus tard, la suite de ce fabuleux logiciel.
Graphiquement parlant, c'est aussi bien que sur ST, c'est-à-dire pas terrible du tout. Mais c'est un choix délibéré de la part de ses développeurs qui, soit dit en passant, sont les mêmes qu'il y a sept ans. Les habitués de Ultima Underworld & co. crieront au scandale, alors que les vieux de la vieille évoqueront de sacrés souvenirs. Tout est donc dans le scénario. Vous dirigez un personnage perdu dans un monde futuriste. À l'instar de DM1, vous devez constituer une équipe à l'aide de la galerie de portraits située au début, puis explorer chaque parcelle de ce nouveau monde étrange et dédalesque. Le monde en question paraît bien plus vaste que le précédent, avec des scènes en extérieur, d'immenses dungeons, des monstres doués d'intelligence, des sorts plus évolués... Bref, ça a l'air encore plus passionnant qu'avant, et même si cela paraît techniquement moyen, je suis prêt à parier que l'on ne va pas tarder à vous en reparler très bientôt. J'en connais qui vont prendre leur pied (n'est ce pas, Moulinex ?) (NDLR : Si c'est aussi moche que ce que j'en ai vu, pas sûr !).







EDITEUR : Interplay
(1) 46.43.93.14
STANDARD : PC
SORTIE PRÉVUE : Décembre

PC CD-ROM

MOULINEX

Warcraft



Sous-titré "Orcs and Humans", ce jeu de stratégie où se mêlent des parties wargame, s'annonce particulièrement intéressant. Le joueur, qui peut choisir l'un des deux camps, doit, avant de commencer à conquérir d'autres territoires, construire sa ville. Il faut pour cela chercher du bois ou aller à la mine et gérer au mieux ses stocks. Petit à petit, en construisant baraquement militaire, donJon de magicien et autre temple, on se crée une armée. Lorsqu'on estime que le temps est venu de partir à l'aventure, on peut alors se déplacer. Comme dans Civilization, le territoire apparaît au fur et à mesure qu'on le découvre. Les combats en temps réel rappellent un peu, en plus complexe, ceux de Siège. Le graphisme, très fin, permettra aux amateurs de beaux jeux de trouver leur comptant de scènes grandioses, le CD devant contenir de nombreuses scènes non-interactive en 3D.





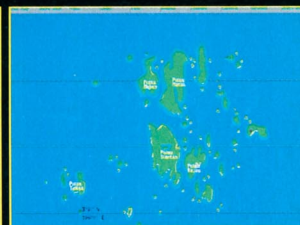
EDITEUR : Virgin
DISTRIBUTEUR : Ubi-Soft
(1) 48.18.50.00
SORTIE PRÉVUE : Janvier

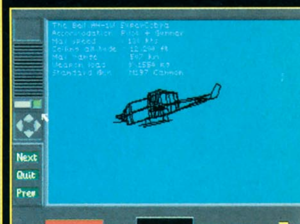
PC

LORD CASQUE NOIR

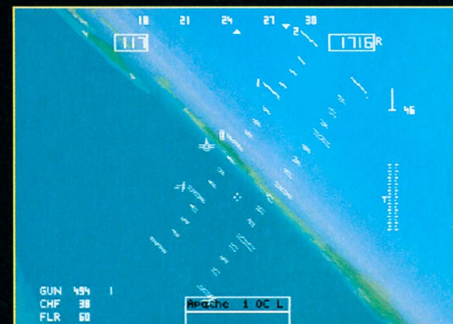
Ka-50 Hokum







Si les simulateurs d'avions, de grues, de vaches interstellaires ou de cochons de l'espace sont monnaie courante, plus rares sont ceux qui vous mettent aux commandes d'un hélicoptère. Citons parmi les plus connus l'incontournable Gunship 2000 de Microprose, vieux de plus de cinq ans maintenant. Les amateurs d'engins sustentés par un système de type hélicoïdal ne crieront donc pas au scandale si je leur annonce que Virgin s'apprête à commercialiser Ka-50 Hokum, un simulateur d'hélicoptère utilisant les dernières techniques en date. Mapping, ombres de gouraud, ce soft propose de nettes améliorations graphiques si on le compare à son plus proche concurrent. Le scénario, quant à lui, mérite que l'on souligne sa grande originalité, puisque vous allez devoir intercepter des bateaux pirates qui ne cessent de piller les paquebots des alentours. Le nombre de ces hors-bords, plus proches du off-shore que de la barque de plaisance, ne cesse de croître, à tel point que les autorités créent un service spécial dont vous faites évidemment partie. Pour mener à bien votre tâche, vous disposez de plusieurs appareils parmi les plus performants, basés sur un porte-hélicoptères. De l'action pure et dure en perspective ! Enfin, en théorie, parce qu'en pratique, la Beta version que l'on a eue entre les mains laisse entrevoir quelques faiblesses tant au niveau de la maniabilité que de la rapidité d'affichage. Seul le test sera à même de déterminer ce qu'il en sera exactement de la version finale. Rendez-vous le mois prochain !





EDITEUR : Virgin. 1.53.68.10.10
SORTIE PRÉVUE : Décembre

AMIGA 1200 - PC

Derek De La Fuente

Sensible Golf







C'est la guerre dans le Golf ou koi ? Y a comme qui dirait une armada de softs de simulation de golf qui arrivent sur le marché en ce moment. Le monde serait-il donc envahi par des hordes de cadres stressés qui ne retrouvent leur calme que les pieds sur du gazon à promener une petite balle blanche... ça me dépasse un peu tout ça, moi ! Enfin, c'est sans aucun complexe que Sensible nous prépare sa mouture pour PC, et – là ça devient nettement plus intéressant – pour Amiga 1200. Alors, ça ressemble à quoi ? Au vu de la démo, Sensible Golf joue dans la catégorie "arcade". Le programme privilégie le côté fun et jouabilité plutôt que le réalisme pur. De prime abord, les sprites sont minusculissimes, mais c'est pour avoir une meilleure vue d'ensemble du terrain qui est représenté en vue de haut. On peut y jouer jusqu'à quatre adversaires, que ce soit des joueurs humains ou des ordinateurs. En haut à gauche de l'écran, on a droit à une vue générale du parcours avec des indications sur la distance de la balle par rapport au trou et, bien sûr, le club sélectionné. En poussant le joystick vers le bas, on accède à une vue satellite (que l'on peut faire scroller) où on pourra mieux juger de sa situation sur le terrain. Après s'être orienté (faites gaffe aux lacs et aux bunkers), on clique trois fois pour tirer, contrôler la puissance et le "swing". Sur le green, une vue un peu plus rapprochée permet d'apercevoir vaguement le relief du terrain. Sensible Golf ne va pas casser des briques (surtout sur le PC), mais il a un petit côté humoristique qui n'existait pas jusqu'alors dans cette catégorie de jeu. Y paraît qu'il y a des soldats de Cannon Fodder qui apparaissent sur le parcours, entre autres délires.

EDITEUR : *Virgin Interactive Entertainment*
TÉLÉPHONE : *(1) 53.68.10.10*
STANDARD : *Amiga 1200-PC*
PHOTO : *AMIGA 1200*
SORTIE PRÉVUE : *Janvier*

PC CD-ROM

Derek de La Fuente

BC Racers





Dans la plus pure lignée de Mario Kart, voici venir BC Racers, une course de side-car qui se déroule à l'âge de pierre ! Vous êtes Cliff, accompagné par la sexy Roxy, en bikini vert dans le side. Vous affrontez treize adversaires différents (comme Sid Viscous ou Axl Roads, warf warf les jeux de mots !!), à travers quatre niveaux de difficulté et huit circuits qui vous amènent à courir de jour ou de nuit, dans le désert, la jungle, les marécages, les tempêtes de neige... Pour aller plus vite, vous pourrez ramasser en chemin de la nourriture pour dinosaure, qui produit un effet détonant sur votre dino-moteur (?). Gare aux obstacles qui parsèment votre route, tels que des rochers, des écrans de fumée, des dinosaures voluptueusement endormis en plein milieu du chemin, des flaques d'huile... Les décors ont l'air très sympa, et l'animation promet d'être ultra-fluide. Attention, la vitesse est loin d'être préhistorique : ça devrait décoiffer.





EDITEUR : *Core Design*
FORMAT : *PC/CD-ROM*
SORTIE PRÉVUE : *Décembre*

PC -CD

Lord CyberNoir

Cyberia

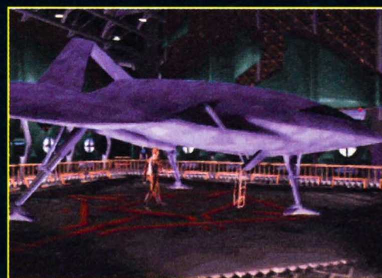


EDITEUR : Interplay
DISTRIBUTEUR : Ubi Soft
TÉLÉPHONE : (1) 48.18.50.00
STANDARD : PC CD
SORTIE PRÉVUE : Décembre

2027 AD. Five years after the complete... Oups, excusez-moi, mais j'étais en train de recopier bêtement le fax que l'éditeur vient de m'envoyer. Quel nain je fais, des fois ! 2027 AD (c'est pareil en français), cinq ans après la pire des crises épilepti... économiques que le monde ait connu, la population de la Terre ne compte plus que quatre milliards d'habitants contre dix milliards il y a dix ans (NDLR : c'est même pareil en latin ; A.D. : Anno Domini). Si mes calculs sont exacts, ça doit faire aux alentours de six milliards de morts, ce qui, dans le futur, devrait grandement favoriser les cultures (rien de tel que la décomposition d'un cadavre pour fertiliser la Terre). Vous incarnez un Cyberpunk capable de choses extraordinaires comme le piratage des réseaux, la création d'objets cybernétiques et nanotechnologiques, etc., enfermé dans une prison à haut risque. Si Zak (c'est son nom) parvient à remplir la mission que le FWA s'apprête à lui confier, il sera libre pour l'éternité.

Mi-arcade, mi-aventure, Cyberia est un mélange de Novastorm (voir preview du mois dernier) et de Lawnmower Man. Les phases d'action se déroulent donc sur un décor précalculé d'une beauté rare, où malheureusement vous ne dirigez que votre curseur. Dans les séquences d'aventure, vous dirigez votre personnage dans des complexes futuristes et devez résoudre des énigmes, déclencher des mécanismes et trouver des objets qui serviront pour la suite.

C'est vraiment magnifique à tous les niveaux, reste à savoir si ce sera plus intéressant qu'un jeu comme Microcosm. A priori oui, il n'y a pas de raison. À noter que les effets sonores et la bande musicale sont l'œuvre de l'ingénieur du son Thomas Dolby lui-même.









PC CD

Lord Casque Noir

Descent



Si vous vous inquiétez pour votre avenir, sachez qu'en 2169 vous travaillerez pour la Post Terran Mineral Corporation en tant que pilote chargé de la défense du matériel. Or, cette année-là, et précisément celle-là, on vous envoie combattre contre un mal dont vos supérieurs ne savent rien, si ce n'est qu'il a détruit une base d'extraction minière sur Pluton et qu'il en a pris le contrôle. Autre élément inquiétant, il s'étend très rapidement aux planètes voisines, capturant une à une les installations qui s'y trouvent. Mais qu'est-ce que c'est ? Qui est-il ou qui sont-ils ? Est-elle mignonne ? Et son tour de taille, hein, il est comment son tour de taille ? Tout ce que je sais, c'est que lorsque c'est ton tour, tu te tailles. C'est que l'ennemi est féroce ! Votre mission consiste à piloter votre petit vaisseau dans les tunnels de la mine et à détruire les intrus tout en récupérant les rescapés. Un genre de Rescue Raider en 3D mappée temps réel. Pour les connaisseurs, c'est un peu comme Delta V en plus "intelligent". C'est-à-dire qu'il ne suffit pas, à priori, de tout détruire bêtement, mais il faut aussi réagir intelligemment en fonction de la progression de l'ennemi. Dans l'état actuel des choses, c'est assez cool aussi bien du côté design que du côté son.

Rendez-vous le mois prochain pour un test complet.

EDITEUR : Interplay
DISTRIBUTEUR : Ubi Soft
TÉLÉPHONE : (1) 48.18.50.00
STANDARD : PC CD
SORTIE PRÉVUE : Fin novembre

PC - PC CD-ROM - CD 32

FRERE OLIVE

Soccer Superstars



EDITEUR : Flair Software (1) 46.32.24.35
DISTRIBUTEUR: Microïds
STANDARDS : PC/CD-ROM AMIGA CD32
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2 simultanément, ou bien 32, chacun prenant une équipe
SORTIE PRÉVUE : Décembre
PHOTOS : PC

Chez Flair, on a du nez. On sent le vent venir. Fifa Soccer remporte un succès considérable ? Eh bien, on sort Soccer Superstars. Dès le coup d'envoi du match, les similitudes sont évidentes, jusqu'à la petite étoile placée sous le joueur dont vous être maître. Il semble pourtant que SS permette de réaliser beaucoup moins de types d'actions. On a juste le choix entre passes courtes ou longues, tackles ou tirs. Graphisme, animation, jouabilité ? Tout paraît moins réussi que dans Fifa. Pour le reste, on a le choix entre 32 nations. Les noms de joueurs sont réels, et chacun est doté de ses propres caractéristiques techniques. Ce qui n'empêche pas certaines erreurs : ils ont mis Pelé en équipe de France... C'est comme, je sais pas, moi, Sonor sous le maillot brésilien ! Espérons (pour le Brésil) que tout cela rentrera dans l'ordre au moment de la sortie du jeu. Vous pouvez disputer un match amical ou bien la Coupe Flair, c'est comme vous le sentez. À chaque fois, vous choisissez la composition de votre équipe et sa disposition tactique. Enfin, n'hésitez pas à tackler comme un sauvage (di Méco) : il n'y a pas de coups francs. Vous voyez vos adversaires se tordre de douleur au sol et continuez l'action comme si de rien n'était. Mais attention : dans la surface, en revanche, l'arbitre peut siffler penalty. Pour conclure, Soccer Superstars ne devrait pas révolutionner les jeux de foot. Mais attendons tout de même la version déf. Sinon, chez Flair, ils vont mal se sentir.

PC - PC CD-ROM - CD 32

FRERE OLIVE

Rally Championship



C'est vraiment pas de chance de sortir Rally Championship's juste derrière Power Drive, auquel l'ami Casque Roux adresse moults éloges dans ces pages... Comme dans PD, on court dans la neige, le désert, la montagne, et sous la pluie, la neige, le brouillard, de nuit... En tout, cinq circuits différents sont disponibles. Vous pouvez disputer le championnat du monde, et dans ce cas gérer votre budget pour réparer votre véhicule, changer les pneus, acheter du carburant, et engager un copilote qui vous indiquera à l'avance les virages. Les bolides qui vous sont proposés sont au nombre de six, de la 205 - la moins rapide, ah ah ah, quels rigolos ces Anglais - à la Porsche. Un peu d'éducatif : au fait, savez-vous pourquoi tous les modèles Peugeot ont le chiffre 0 au milieu ? Parce que c'était la place du trou où l'on enfonçait la manivelle au temps des premières voitures. Mais je m'égare. RC, donc, inclut une option "boîte automatique" ou "manuelle", qu'on ne trouve pas dans PD. Ah, quand-même... C'est vrai, quoi, si je suis trop vache avec Flair, ils ne vont plus pouvoir me sentir.





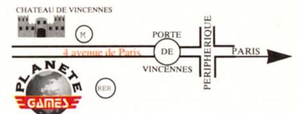


STANDARD : PC/CD-ROM/Amiga
EDITEUR : Flair Software
DISTRIBUTEUR : Microïds (1) 46.32.24.35
SORTIE PRÉVUE : Décembre
PHOTOS : PC



4, avenue de Paris
94300 Vincennes





Tél. : 16 (1) 43 98 39 38
Tél. : 16 (1) 43 65 02 02
Fax : 16 (1) 43 65 43 46

TOUTES LES NOUVEAUTÉS À DES PRIX EXTRA-TERRESTRES

Un grand nombre de titres disponibles en stock ! n'hésitez pas, demandez nous !

GAMME ACCESSOIRE

JESTICK	**249 FTTC**
JESTICK MAC	399 FTTC
FLIGHTSTICK	**329 FTTC**
FLIGHTSTICK PRO	479 FTTC
FLIGHTSTICK PRO MAC	799 FTTC
FLIGHTSTICK PRO 3DO	NC
VIRTUAL PILOT	**599 FTTC**
VIRTUAL PILOT PRO	NC
PEDAL PRO	NC

CARTES SONORES

SOUND BLASTER PROVALUE	619 FTTC
SOUND BLASTER 16 VALUE	800 FTTC
SOUND BLASTER A W 32	1 970 FTTC
SOUND BLASTER 16 MCD	1 090 FTTC
SOUND BLASTER 16 ASP	1 390FTTC
SOUND BLASTER 16 SCSI	1 251FTTC
PRO SONIC SCSI 2	630 FTTC
PRO SONIC (MCD)	639 FTTC
PRO SONIC 16 (PROMO)	590 FTTC
KORA WAWE	920 FTTC

LECTEUR DE CD ROM

MITSUMI DOUBLE VITESSE	**799 FTTC**
MITSUMI TRIPLE VITESSE	1370 FTTC
PANASONIC 562 B	990 FTTC
SONY CD33A	990 FTTC
TEAC 4X	2780 FTTC
TOSHIBA 3401B	1890 FTTC

PACK MULTIMEDIA

PACK DISCOVERY CD 16	**1790 FTTC**
PACK MEDIAVISION MV 100	1790 FTTC
PACK GAME BLASTER 16	2500 FTTC
PACK PANASONIC+2 JEUX	1450 FTTC
PRO SONIC SCSI II + TOSHIBA 3401B	2580 FTTC

PC 3"1/2 TOP 15

1942 PACIFIC AIR WOLF	299 FTTC
ACE OF THE DEEP	**319 FTTC**
ARMORED FIST	**299 FTTC**
BATTLE ISLE II	333 FTTC
BATTLE BUGS	259 FTTC
BENEATH OF STELL SKY	269 FTTC
BLOODNET	269 FTTC
BREAKTHRU	279 FTTC
CANNON FODDER	279 FTTC
COLONIZATION	**NC**
CORRIDOR 7	75 FTTC
DELTA V (E)	**289 FTTC**
DOOM (ShareWare)	79 FTTC
DOOM II	**349FTTC**
DUNE II	269 FTTC
EARTH SIEGE	**299 FTTC**
F14 FLEET DEFENDER	299 FTTC
FLIGHT UNLIMITED	**NC**
FIFA SOCCER	**269 FTTC**
FLIGHT SIMULATOR V	329 FTTC
GENESIA	280 FTTC
GOAL	285 FTTC
HEIMDALL II	285 FTTC
HOKUM KA-50	**399 FTTC**
INDY CAR RACING	285 FTTC
ISHAR III	275 FTTC
KING QUEST VI	315 FTTC
KYRANDIA II	295 FTTC
LEISURE LARRY VI	225 FTTC
LODE RUNNER	249 FTTC
LOST VALE ULTIMA VIII	NC
NHL HOCKEY 95	NC
NASCAR	**269 FTTC**
OUT POST	**269 FTTC**
OVERLORD VF	325 FTTC
PACIFIC STRIKE	315 FTTC
PIRATE GOLD	259 FTTC
QUARANTINE	249 FTTC
RAVENLOFT	329 FTTC
REUNION	NC
ROBINSON REQUIEM	289 FTTC
RISE OF THE ROBOT	NC
SEAWOLF	329 FTTC
SIM CITY 2000 (WIN)	279 FTTC
STAR TREK JUDGEMENT RITES	369 FTTC
STAR CRUSADER	249 FTTC
STAR CRUSADER DATA	129 FTTC
SPACE SIMULATOR	319 FTTC
STONEKEEP	NC
SYSTEME SHOCK	310 FTTC
SUPER SKY III	249 FTTC
TFX	289 FTTC
THE HORDE	**299 FTTC**
THE SETTLERS	329 FTTC
THEME PARK	314 FTTC
TIE FIGHTER	319 FTTC
US NAVY FLIGHTER	**419 FTTC**
ULTIMA VIII	319 FTTC
VROOM MULTIPLAYER	249 FTTC
WING COMMANDER III	**455 FTTC**
X-WING COLLECTOR	**349 FTTC**
ZEPPELIN	399 FTTC

CD DE CHARME (ADULTES)

CARTOON FANTASY	99 FTTC
CROWBERRY	99 FTTC
DYNASTIC BLACKYARD	99 FTTC
HENPECKING	99 FTTC
MENS CLUB	99 FTTC
MOVIES FOR NIGHT	99 FTTC
OBESSIONS	99 FTTC
ORIENTAL NIGHT VOL 1	99 FTTC
ORIENTAL NIGHT VOL 2	99 FTTC
ORIENTAL NIGHT VOL 3	99 FTTC
PINK LADIES	99 FTTC
PORN BIRDS 1	99 FTTC
PRETTY BABY	99 FTTC
TABOO 1994	99 FTTC
ROPE AND CHAINS	110 FTTC
TRAVIATA	110 FTTC
BUSTING OUT	139 FTTC
STEAMY WINDOWS	139 FTTC
THE COVEN	139 FTTC
THE SWAP TOW	139 FTTC
CHEATING	169 FTTC
HIDDEN OBSESSIONS	179 FTTC
MYSTIQUE OF ORIENT	179 FTTC
MYSTIQUE OF ORIENT 2	179 FTTC
SECRETS	179 FTTC
TRACY LOVE YOU	179 FTTC
SEXUAL EXTASY	180 FTTC
CREME DE L ACREME	199 FTTC
WOMEN OF VENUS	200 FTTC
AMERICAN GIRL	209 FTTC
AMERICAN GIRL 2	209 FTTC
ASIAN PALATE	209 FTTC
CAMP DOUBLE DD	209 FTTC
DIGITAL SEDUCTION	209 FTTC
ENDANGERED	209 FTTC
GIRL GIRL GIRL	209 FTTC
INDISCRETION	209 FTTC
MAIN STREET USA	209 FTTC
WEEKEND AT ERNIES	209 FTTC
WOMEN WHO LOVE MEN	209 FTTC
BEST OF DIGITAL	209 FTTC
101 SEX POSITIONS PART 1	229 FTTC
101 SEX POSITIONS PART 2	229 FTTC
WINNER TAKES ALL	229 FTTC
BEST OF EXCT	249 FTTC
BIG TOWN	249 FTTC
DIRTY LAUNDRY	249 FTTC
GROUP THERAPY	249 FTTC
MARRIED WOMEN	249 FTTC
THE FACE	249 FTTC
CALIFORNIA CALENDER	251 FTTC
CALIFORNIA DAYDREAM	256 FTTC
BEA UND DIETER HAUS KIEL	259 FTTC
VENUS 1 (FILM INTE)	259 FTTC
VIBRATION 1(FILM INTE)	259 FTTC
VIBRATION 2(FILM INTE)	259 FTTC
VIBRATION EXTRACT(FILM INTE)	259 FTTC
BUSTY BABES	295 FTTC
DREAM MACHINE	369 FTTC
SEYMORE BUTTS	369 FTTC
VIRTUAL ESCORT	449 FTTC

EDUCATIFS ET LOISIRS

ADIBOU DE LA MATERNELLE AU CP (CD)	390 FTTC
ADIbou 3 1/2	249 FTTC
ADI CE 1- 3ème 3 1/2	269 FTTC
ANGLAIS EN 90 LECONS - TOME 1	**399 FTTC**
ANGLAIS EN 90 LECONS - TOME 2	**399 FTTC**
INSTRUMENTS DE MUSIQUE FR	550 FTTC
LES DINOSAURES FR	450 FTTC
ENCARTA 94 US	750 FTTC
CINEMANIA 94 US	450 FTTC
AUTEUR EN HERBE	390 FTTC
ARTISTE EN HERBE	390 FTTC

CD 32

ALIEN BREED + QWAK	180 FTTC
ARABIAN NIGHTS	110 FTTC
BANSHEE	215 FTTC
BRIAN THE LION	189 FTTC
BRUTAL SPORT FOOTBALL	180 FTTC
BUBBA"N" STRIX	215 FTTC
CHUCK ROCK I	110 FTTC
CHUCK ROCK II	215 FTTC
DEEP CORE	NC
DISPOSABLE HERO	220 FTTC
FIRE & ICE	180 FTTC
FIRE FORCE	220 FTTC
FRONTIER-ELITE II	220 FTTC
FURRY OF THE FURRIES	210 FTTC
GLOBAL EFFECT	180 FTTC
HEIMDALL II	260 FTTC
HUMANS I + II	220 FTTC
JAMES POND II	180 FTTC
LABYRINTH OF TIME	NC
LEMMINGS I	190 FTTC
LOTUS TRILOGY	220 FTTC
MICROCOSM	330 FTTC
MORPH	180 FTTC
NIGEL MANSELL	220 FTTC
PREMIERE	110 FTTC
PROJECT X + F17	180 FTTC
QUIK THE THUNDER RABBIT	NC
SHAOLIN	200 FTTC
TOTAL CARNAGE	260 FTTC
TROLLS	210 FTTC
ULTIMATE BODY BLOWS	210 FTTC
ZOOL	220 FTTC
ZOOL II	220 FTTC
LITIL DIVIL	NC
TOP GEAR II	NC
UNIVERSE	NC
DARKSTONE	NC
STELETON KREW	NC
SECOND SAMOURAI	NC
CANNON FODDER NEW	**210 FTTC**

CD-ROM TOP 15

ACE OF THE DEEP	**339 FTTC**
ALONE IN THE DARK 2	289 FTTC
ALONE IN THE DARK 3	**NC**
AL QADIM VF	299 FTTC
ARMORED FIST	**299 FTTC**
ATP USA (WEST CAST)	779 FTTC
BATTLE BUGS	269 FTTC
BATTLE ISLE II	389 FTTC
BLOODNET	339 FTTC
CYCLEMANIA	**319 FTTC**
CYCLONES	299 FTTC
COLONIZATION	**349 FTTC**
CORRIDOR 7	249 FTTC
DAWN PATROL	NC
DARKSUN 2	315 FTTC
DOOM II	**419 FTTC**
DRAGON'S LORE	**399 FTTC**
EARTH SIEGE	339 FTTC
FIFA SOCCER	275 FTTC
FREDDY PHARKAS	299 FTTC
GABRIEL KNIGHT	279 FTTC
GREAT NAVAL BATTLE II	279 FTTC
HAND OF FATE	279 FTTC
HELL	NC
INHERIT THE HEART	299 FTTC
INFERNO	**NC**
ISHAR 3	299 FTTC
IN OPEN TENNIS	315 FTTC
IRON ASSAULT	NC
JUNGLE STRIKE	299 FTTC
KYRANDIA 3	**479 FTTC**
KING QUEST VI	245 FTTC
KING QUEST 7VF	**319 FTTC**
KING QUEST VI ANTHOLOGY	299 FTTC
LITTLE BIG ADVENTURE VF	**395 FTTC**
LANDS OF LORE	239 FTTC
LARRY COLLECTION	319 FTTC
LEISURE LARRY VI	329 FTTC
LODE RUNNER	249 FTTC
MAGIC CARPET	**399 FTTC**
MEGARACE	249 FTTC
MYST	359 FTTC
NOVASTRORM	**449 FTTC**
NASCAR	389 FTTC
NHL HOCKEY 95	289 FTTC
OUT POST	339 FTTC
PHANTASMAGORIA	NC
PLANETE FOOT	NC
PINBALL DELUXE	249 FTTC
PG A486 GOLF	359 FTTC
POLICE QUEST IV VF	**329 FTTC**
QUARANTINE	269 FTTC
QUEST FOR GLORY 4	305 FTTC
REBEL ASSAULT	349 FTTC
RISE OF THE ROBOT	NC
ROBINSON REQQUIEM	299 FTTC
SPACE QUEST ANTHOLOGY	299 FTTC
SEAWOLF	299 FTTC
SUPERKARTS	NC
STAR TREK 25TH ANNIVER.	389 FTTC
STONE KEEP	NC
SPACE QUEST ANT	279 FTTC
SYSTEM SHOCK	**NC**
SYNDICATE PLUS	309 FTTC
TFX	319 FTTC
THE 11TH HOUR	**NC**
THE HORDE VF	449 FTTC
THE LAST EDEN	**NC**
THEME PARK	385 FTTC
TINFERNO	**499 FTTC**
UFO (VF)	299 FTTC
ULTIMA VIII (VF)	409 FTTC
UNIVERSE	259 FTTC
UNDER A KILLING MOON	**370 FTTC**
WORLD CUP USA 94	215 FTTC
PRIVATER+STRIKE COMMANDER	339 FTTC
ZEPPLIN	419 FTTC
ZEPHYR	NC
WHO SHOT J. ROCK	NC

BON DE COMMANDE à retourner à **PLANETE GAMES** 4, Avenue de Paris - 94300 VINCENNES - Tél. : 16 (1) 43 65 02 02 - Fax : 16 (1) 43 65 43 46

NOM : .... PRENOM : ....
ADRESSE : ....
CODE POSTAL : .... VILLE : ....
TEL : .... DATE DE NAISSANCE ....:
ORDINATEURS UTILISÉS : ....

CD	DISQ.	NOMS	PRIX TTC
		PORT/CONTRE REMBOURSEMENT	
			TOTAL TTC

LA LISTE DES PRIX N'EST PAS EXHAUSTIVE, VEUILLEZ NOUS CONTACTER POUR TOUT AUTRE PRODUIT. ☐ PC ☐ MAC

Conditions d'achats : toutes vos commandes par téléphone, courrier, télécopie vous seront livrées sous 72h suivant votre réglement (chèque bancaire ou postal et mandat). Les frais d'expédition sont facturés Port 30 FTTC jusqu'à 3 CD (Colissimo) - Contre remboursement 65 FTTC - Lecteur de CD et Carte Son, Nous Consulter -. Toute réclamation devra nous être adressée dans les 8 jours suivant la livraison. Les prix indiqués sont ceux de la date de parution sauf erreur ou omission typographique. Enlèvement possible dans nos locaux.

■ VENTE PAR CORRESPONDANCE ■ LIVRAISON CHRONO 48/72H COLISSIMO ■

VENTE EN MAGASIN & ENVOI SUR TOUTE LA FRANCE



Micro PC

PC MICRO — **Spécial Fêtes**

147, rue de Crimée 75019 Paris Tél : 42 45 54 38 Fax : 44 84 03 72

L'Univers PC LOISIRS au plus juste Prix !!!!



Chez Micro PC Noël se fête à Prix Micros

Configurations PC EXCEL Multimédia

486 DX 40	486 DX 50	486 DXII 66	486 DXII 80
4 Mo RAM 70 ns Lecteur 3" 1/2 Carte SVGA 1Mo VESA accélératrice + 16,7 MCoul Port Joystick Ecran SVGA 14" Couleur Pitch 0,28 MPRII Clavier Français 102 T Disque Dur 420 Mo CD Rom Dble Vitesse Carte Son type Sblaster 16 DSP Multi CD Interface Midi Roland Log MultiMédias 100% Compatible	4 Mo RAM 70 ns Lecteur 3" 1/2 Carte SVGA 1Mo VESA accélératrice + 16,7 MCoul Port Joystick Ecran SVGA 14" Couleur Pitch 0,28 MPRII Clavier Français 102 T Disque Dur 420 Mo CD Rom Dble Vitesse Carte Son type Sblaster 16 DSP Multi CD Interface Midi Roland Log MultiMédias 100% Compatible	4 Mo RAM 70 ns Lecteur 3" 1/2 Carte SVGA 1Mo VESA accélératrice + 16,7 MCoul Port Joystick Ecran SVGA 14" Couleur Pitch 0,28 MPRII Clavier Français 102 T Disque Dur 420 Mo CD Rom Dble Vitesse Carte Son type Sblaster 16 DSP Multi CD Interface Midi Roland Log MultiMédias 100% Compatible	4 Mo RAM 70 ns Lecteur 3" 1/2 Carte SVGA 1Mo VESA accélératrice + 16,7 MCoul Port Joystick Ecran SVGA 14" Couleur Pitch 0,28 MPRII Clavier Français 102 T Disque Dur 420 Mo CD Rom Dble Vitesse Carte Son type Sblaster 16 DSP Multi CD Interface Midi Roland Log MultiMédias 100% Compatible
6990	**7490**	**7890**	**8490**

486 DX4 100	Pentium 66	Pentium 90 / 100	Payez en 4 ou 10 Fois
4 Mo RAM 70 ns Lecteur 3" 1/2 Carte SVGA 1Mo VESA accélératrice + 16,7 MCoul Port Joystick Ecran SVGA 14" Couleur Pitch 0,28 MPRII Clavier Français 102 T Disque Dur 540 Mo CD Rom Dble Vitesse Carte Son type Sblaster 16 DSP Multi CD Interface Midi Roland Log MultiMédias 100% Compatible	8 Mo RAM 72 broches 32 bits Carte SVGA 1Mo PCI ext 2Mo Lecteur 3" 1/2 Port Joystick Ecran SVGA 14" Couleur Pitch 0,28 MPRII Clavier Français 102 T Disque Dur 540 Mo CD Rom Dble Vitesse Carte Son type Sblaster 16 DSP Multi CD Interface Midi Roland Log MultiMédias 100% Compatible	8 Mo RAM 72 broches 32 bits Carte SVGA 1Mo PCI ext 2Mo Lecteur 3" 1/2 Port Joystick Ecran SVGA 14" Couleur Pitch 0,28 MPRII Clavier Français 102 T Disque Dur 540 Mo CD Rom Dble Vitesse Carte Son type Sblaster 16 DSP Multi CD Interface Midi Roland Log MultiMédias 100% Compatible	 Garantie 5 ans PC Livrés avec 2HP + Tapis Souris + Joystick + 50 Mo Jeux
9990	**11490**	**12490 / 12990**	

Options

4 Mo Supplémentaires	+1100
Ecran SVGA 15" MPRII Basse Radiat°	+1000
PC Tristandard VLB/ISA/PCI	+400
Dos 6.2 + Windows 3.11	+690
PC sans CD-ROM	-750
PC livré en Fast IDE et Fast Vesa	+300
Expandeur Général MIDI Korg	+790
CD-ROM Triple Vitesse	+800
Carte Mère en 512 Ko cache/Pentium	+490

Cartes Sonores

Carte type SBlaster Pro 2 +2 HP	499
Carte SBlaster 16 + 2 HP	699
Maxi Sound HP 16 + Micro + 2HP	749
Audio Excel DSP 16 + 2 HP	799
SBlaster 16 ASP Multi CD	1189
Korg Général Midi	825
SBlaster AWE 32	1785
SBlaster 16 SCSI 2	1390

Lecteur - Disque Dur

Lecteur 3"1/2 HD	229
Lecteur 5"1/4 HD	299
Lecteur 3"1/2 HD Sony	279
Disque Dur 340 Mo	1190
Disque Dur 420 Mo	1340
Disque Dur 540 Mo	1590
Disque Dur 750 Mo	2690
Disque Dur 1 Go	4490

CD-ROM Multimédia

Sony Double Vitesse CDD110	**770**
Panasonic DVitesse CR 562	**950**
Mitsumi Triple Vitesse	**1350**
Nec Triple Vitesse	**2290**
Kit CD Panasonic + 2 jeux (Myst+Megarace)	**1290**
Kit CD Panasonic + 3 jeux (Myst+Megarace+Rebel Assault)	**1490**
Kit CD Puissance 16 Discovery (CD-Rom Panasonic+SB16+2HP+CD 10 jeux)	**1890**
Kit CD Puissance 16 DSP (CD-Rom Db Vitesse+Audio Excel 16DSP+5CD)	**1790**

Haut-Parleurs - Cables

2HP Stéréo 2x4W	99
2HP Stéréo 2x25W	279
2HP Stéréo 2x80W	399
Cable Carte Son - Chaîne Hifi	49
Cable CD-Rom - Carte Son	39

RAM Mémoire

1 Mo	275
4 Mo	1100
8 Mo	2249

Logiciels Pros

Dos 6.22	389
Windows 3.11	490
Dos 6.22+Windows 3.11	690
Vista Pro 3.0	389
Corel Draw 3.0	979
Pack Office Pro	3490
Turbo C++	589
Borland C++ 4.0	1650
Works pour Windows	1490

Cartes Mères + CPU

386 SX 40	375
386 DX 40	590
486 SX 40	990
486 DX 40 VLB*	1490
486 DX 50 VLB*	1790
486 DX2 66 VLB*	1950
486 DX2 80 VLB*	2390
486 DX4 100 VLB*	3990
Pentium 66 PCI*	4490
Pentium 90 PCI*	5990
Pentium 100 PCI*	6490

* 256 Ko Cache

Cartes Vidéos

512 Ko SVGA	299
1Mo Acc Vesa	490
1Mo Acc Vesa 16,7 MCoul	590
Cirrus 5428 1Mo ext 2Mo	690
S3 VLB 1Mo ext 2Mo	749
Paradise WD 1Mo	790
ET400 W32 i VLB	849
ET400 W32 i PCI	899
SPider 64Bits 1Mo ext 4Mo VLB	1490
SPider 64Bits 1Mo ext 4Mo PCI	1890
1 Mo supplémentaire	500
Matrox 2Mo PCI	2990

Ecrans

SVGA 14" Mono	790
SVGA 14" Couleur	1490
SVGA 14" MPR2 Full Screen	1690
SVGA 15" Axiom	2190
SVGA 15" Tystar MPR2 BRad	2290
SVGA 17" Targa MPR2 BRad	4290

Joysticks-Souris

Joystick PC Analogic	99
Konic PC	129
Flystick	309
Flystick Pro	449
Trustmaster Metal	549
Trustmaster ProMetal	979
Souris 2 Boutons+Tapis	89
Souris 3 Boutons+Tapis	99
Clavier 102 Touches	179

Fax Modem

Fax/Modem	449
Fax/Modem/Minitel 9600 Bds	849
Fax/Modem/Minitel 14400 Bds	999

Scanners

Scan à main 32 Niv Gris	699
Scan à main 256 Niv Gris	750
Scan à main 256 Niv Gris +OCR	990
Scan à main Couleur	1690

Transformation

386 en 486
Nous contacter
Pour Rendez-Vous

Accessoires

Cables Imprimantes	79
Cables Null Modem	99
Kit Rangement 50 Disks 3"1/2	89
Kit Rangement CD Rom	89
Ventilateur Pour CPU	69
Rack extractible Disk Dur	149
Tapis Souris	15
Partageur 2 Imprimantes	139

3" 1/2

1942 Pacific Air War	304
Aces of the deep	nc
Aces over Europe	264
Across the Rhine	nc
Alien Legacy	274
Alone in the dark 3	nc
Al-Qadim	284
Archon-Ultra	234
Arena ElderScrolls	284
Armored Fist	324
Battles Bugs	nc
Battle Isle 2	330
Beneath a steel Sky	284
Bloodnet	364
Blue force	284
Cannon Fodder	284
Chaos engine	230
Colonization	320
Commanche+Mission	330
Commanche Data disk	204
Corridor	184
Dark Legions	284
Darksun 2	296
Dawn Patrol	nc
D.Day 6 juin 1944	330
Day on Tentacle	324
Delta V	310
Detroit	334
Doom 2	314
DreamWeb	nc
Dune 2	254
Dungeon Hack +Eye of Beholder	284
8ball deluxe pinball	250
Empire Soccer 94	264
Evasive Action	260
Even more incr machi	234
F14 Fleet defender	284
Fields of Glory	254
Fifa inter Soccer	264
Flashback	214
Freddy Pharkas	244
Gabriel Knight	244
Goal	230
Goblins 3	254
Great naval Battles	284
Harpoon 2	320
Heimdall 2	284
Hired Guns	260
Inca 2 Wiracocha	254
Indina Jones	320
IndyCar Expansin Pac	nc
Indy Car Racing	
In Extremis	
Inherit the Earth	
Iron Cross	
Ishar 3	
Jorune Alien Logic	
Jurassic Park	
King Maker	
Krusty Fun House	
Kyrandia 2	
Lands of Lore	
Leisure suit Larry 6	284
Little Big adventure	nc
Master of Magic	nc
Master of Orion	284
Micromachines	224
Monkey Island 2	324
NHL IceHockey	270
OM super Football	220
Overlord	264
Overlord	324
Pacific Strike	310
Pacific Strike Seechpac	134
Paradox	Nc
Patrician	224
Pinball Dream2	184
Pinball Fantasies	224
Pirates Gold	254
Pizza Tycoon	nc
Police Quest 4	284
Prince of Persia	234
Privateer+Speechpack	334
Project Nomad	214
Quarantine	284
Raptor Call of the Shadow	274
Ravenloft	324
Red Hell	304
Robinson's Requiem	264
Ryder Cup	214
Sabre team	284
Settlers	330
Shadowcaster	264
Simcity 2000	274
Simcity 2000 Scenery	140
Simon the sorcerer	370
Space Hulk	254
Spce Simul Microsoft	374
Seawolf	284
Star crusader	280
Starlord	284
StrongHold	234
Stunt Islands	284
Subwar 2050	254
Syndicate	270
System Shock	284
TFX	304
Tie Fighter	320
The Manager	nc
Theme Park	324
UFO-Microprose	284
Ultima 8 Pagan	320
Ultima 8 SAP	150
Veil of Darkness	230
Wing Cder Armada	254
Wing of Glory	nc
Winter Olympics	210
Wolf	nc
World Cup 94	214
XWing Lucas Film	
XWing Bwing	

CD-ROM

10th Anniversaire	254
Aces of the Deep	NC
Aegis Guard Fleete	354
Alone in the Dark 2	344
Al-Qadim	284
Armored-Fist	374
Atlas du Monde	464
Battle Isle 2	374
Battle Isle 2-Titan Legacy	NC
Beneath a steel Sky	354
Betrayal at Kondor	300
Bioforge	NC
Castles 2	NC
Central Intelligence	296
Chessmaster 4000 +L&Death	184
Cinemania 94 Microsoft	484
Civilisation	224
Commanche	334
Conspiracy KGB	330
Creature Shock	NC
Critical Path	164
Cruise for a corps	124
CyberDreams	NC
Cyclemania	274
Cyclones	284
Dark Legions	254
DarkSun 2	304
Day of Tentacle	324
Doom 2	384
Doom utilities	184
Dragon Lore	334
Dragonsphere	304
Dungeon Hack	254
Dune + The 7th Guest	367
EarthSiege	NC
Ecstatica	NC
Eye of Beholder1	124
Falcon 3.0 Gold	324
Fifa International Soccer	274
Frontier Compil	330
Gabriel Knight	304
Genesia	274
Goblins	244
Gobblins 2	274
Great Naval Battles2-SSi	284
Hammer of the Gods	284
Harvester	NC
Heimdall 2	294
Hell	NC
High Command	124
Inca 2-Wiracocha	304
Inferno	NC
International Tennis Open	324
Iron Helix	184
Ishar 2	134
Jorune-Alien Logic-SSi	284
Journey Man Project	284
Jurassik Park	241
King's Quest 5	404
King's Quest 6	304
King's Quest 7	NC
King's Quest Collec 1-6	NC
Kyrandia 2-Hand of Fate	364
Lands of Lore	334
Laura Bow 2-Dag Amon Ra	184
Leisure suit Larry 6	314
Links Collectors	334
Little big Adventure	NC
Loom	284
Lost in Time	340
Mad Dog McCree 2	254
Mantis	384
Megarace	184
Menzoberranza	304
Microcosm	340
Myst	404
NHL Hockey 95	310
Novastorm	NC
Outpost	324
Outpost Planet Pack	NC
Pacific Strike	NC
PGA 486 Tour Golf	330
Phantasmagora	NC
Pinball Dream Deluxe	254
Pirates	124
Pirates Gold	154
Police Quest 4	314
Prisoner of Ice	NC
Privateer+Missions	374
Project Nomad	224
Quarantine	296
Quest and Fun	204
Ravenloft	314
Rebel Assault	254
Reunion	NC
Robocop 3 +Dune	174
Sabre team	264
Sam&Max Hit the road	354
Shadow of Comet	320
Simcity Enhanced	NC
Space Hulk	344
Space Pirates	NC
Space Shuttle	124
Spaceship Warlock	304
SSN-21 Seawolf	344
Star Crusader	296
Strike Cder+Privateer	350
Subwar 2050+Scénario	304
Summer+Winter challenge	144
Super Karts	324
Super Strike Commander	284
Syndicate	NC
Terminator Rampage	304
TFX	354
The 7th Guest	170
The 11th Hour	NC
The Horde	404
Theme Park	364
Tornado	384
UFO Microprose	264
Ultima under World 1+2	300
Ultima 7 the Complete	354
Ultima 8 + speechback	404
Ultimate Football	296
Us Navy Fighters	NC
Veltion	NC
Whales Voyage	134
Who shot J. Rock	314
Wing Commander 1+2	296
Wing Commander Armada	304
Winter Olympics	210
WoodRuff	NC
World Cup 94	224
World of Xeen	284
Zephyr	304

Bon de Commande à retourner à Micro PC 147, rue de Crimée 75019 Paris tél 42 45 54 38

	Désignation	Prix TTC	
Nom:..			☐ Normal * : +20 F
Prénom:....................................			☐ Collissimo* : +29 F
Adresse:...................................			☐ Contre Rem : +35F
....			☐ Mandat Postal
Code Postal:.............................			☐ Chèque **
Ville:..			Signature Obligatoire
Téléphone:................................	PORT PC PROVINCE : + 320 F		

* frais de port à prévoir par jeu ** Chèque délivré à l'ordre de SARL FORCE ONE *** dans la limite des stocks disponible

Guide

ACES OF THE DEEP

TEST Page 158 — PC



SIMULATION

DYNAMIX (1) 46.01.46.00
NOTICE VF • 1 JOUEUR
CONFIG. MINI. : 386 DX, 4 MO RAM
DISPO: PC CD-ROM

TECHNIQUE 89 — INTERET 80

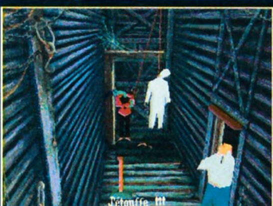
CONCLUSION
Les fans de simulations sous-marines trouvent enfin un programme à la hauteur de leurs ambitions. Stratégie, simulation, technique, tout y est, avec malgré tout quelques manques mais qui ne desservent en rien son intérêt.

UP
- Les vagues
- Les bruitages
- Les missions
- L'ambiance
- Les raccourcis clavier

DOWN
- Une seule vue extérieure
- Le design des tableaux de bord

ALONE in the DARK 3

TEST Page 132 — PC CD-ROM



AVENTURE/ACTION

INFOGRAMES (16) 72.65.50.00.
NOTICE VF • 1 JOUEUR
CONFIG. MINI. : 386 DX 33,LECTEUR CD-ROM + 33MO SUR DISQUE DUR

TECHNIQUE 75 — INTERET 80

CONCLUSION
Le problème de ce soft est qu'il ressemble trop à ses parents. Mais il reste d'un très grand intérêt de par la richesse des endroits à visiter et les petites nouveautés telles les armes, le plan de la ville et la possibilité de choisir la difficulté.

UP
- La beauté des décors
- Scénario riche en rebondissements
- La durée de vie estimée à 70 H.

DOWN
- Ce goût de déjà vu...
- Les personnages un peu laids
- 35 Mo sur DD, c'est trop !

BLACK HAWK

TEST Page 74 — PC



PLATES-FORMES

INTERPLAY • DISTRIBUTEUR
UBI SOFT (1) 48.18.50.00
NOTICE VF • 1 JOUEUR
CONFIG. MINI. : 386 SX

TECHNIQUE 89 — INTERET 80

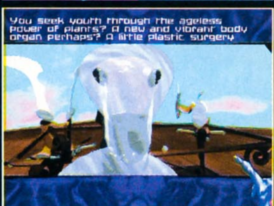
CONCLUSION
Un jeu correct jouissant d'une grande durée de vie si l'on fait abstraction de l'aspect répétitif des seize niveaux.

UP
- La jouabilité
- L'ambiance
- La durée de vie

DOWN
- La difficulté
- Le graphisme

COMMANDER BLOOD

TEST Page 98 — PC CD-ROM



AVENTURE

EDITEUR: MICROFOLIE'S
NOTICE VF • 1 JOUEUR
CONFIG. MINI. : 486 66

TECHNIQUE 90 — INTERET 95

CONCLUSION
Vous attendez d'un jeu qu'il vous emmène aussi loin qu'un film ou qu'un bouquin ? Vous aimez l'aventure et l'humour à grand spectacle ? Vous avez l'électricité ? Alors jouez à Blood, ou vous passerez à côté d'un futur mythe.

UP
- Le scénario
- L'humour
- Les sons
- La vidéo
- La 3D
- L'installation

DOWN
- Un ou deux personnages sont ratés, mais je chipote.

CAMPAIGN

TEST Page 136 — PC CD-ROM



WARGAME

EMPIRE
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT (1) 48.18.50.00
NOTICE VO • 1 JOUEUR
CONFIG. MINI. : 386 ET CD-ROM SIMPLE VITESSE
DISPO SUR : PC DISQUETTES

TECHNIQUE 20 — INTERET 20

CONCLUSION
Un wargame comme on n'en fait plus, heureusement.

UP
- Le journal dans la boîte
- Les posters (et encore...!).

DOWN
- Le graphisme
- Aucun intérêt

CLUB FOOTBALL

TEST Page 90 — PC



SIMULATION SPORTIVE

IMAGINE HOME ENTERTAINMENT
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT (1) 48.18.50.00
NOTICE VF • 1 À 4 JOUEURS
CONFIG 386 25 • PREVU: AMIGA

TECHNIQUE 55 — INTERET 69

CONCLUSION
Le soft est très intéressant en ce qui concerne la simulation pure de management. Mais il ne s'agit pas de vendre des pantalons, et on est déçu par les séquences de football.

UP
- Le réalisme qui rend votre tâche difficile, donc excitante.

DOWN
- L'animation des trop courtes scènes de matchs.

CREATURE SHOCK

TEST Page 96 — PC CD-ROM



ARCADE

VIRGIN (1) 53.68.10.10
NOTICE VF • 1 JOUEUR
CONFIG. : 486 SX 33, CD-ROM DOUBLE VITESSE.

TECHNIQUE 87 — INTERET 60

CONCLUSION
Un soft très travaillé qui remplit 2 CD... C'est pas tous les jours. Malheureusement, la phase de combat spatial gâche vraiment le plaisir du joueur. Mais tous ces monstres, je n'en reviens encore pas. Magnifique !

UP
- Animations, graphismes
- Diversités des monstres
- In french in the esgourdes

DOWN
- Les phases de combats spatiaux

CYBERWAR

TEST Page 161 — PC CD-ROM



FILM INTERACTIF

SCI • DISTRIBUTEUR: VIRGIN (1) 53.68.10.10
NOTICE VF • 1 JOUEUR
CONFIG. MINI. 486 DX MINI. COPRO OBLIGATOIRE POUR LES SX
PRÉVU SUR MAC

TECHNIQUE 75 — INTERET 60

CONCLUSION
Un jeu superbe dans lequel l'utilisateur joue plus le rôle de spectateur que celui d'acteur.

UP
- La beauté des séquences
- La musique est d'enfer

DOWN
- La durée de vie
- Certains jeux sont d'un intérêt douteux

DAWN PATROL

TEST Page 114 — PC



SIMULATION/ARCADE

EMPIRE • DISTRIBUTEUR : UBI SOFT (1) 48.18.50.00
NOTICE VO • 2 JOUEURS
CONFIG. MINI. : 386 SX & 4 MO DE RAM
PRÉVU SUR PC CD

TECHNIQUE 85 — INTERET 75

CONCLUSION
Voilà donc un produit réussi en ce qui concerne le graphisme, mais desservi par un pilotage approximatif.

UP
- Le graphisme
- L'animation
- La présentation par thème
- Le ralenti

DOWN
- Trop peu d'instruments visibles
- Vues nombreuses mais mal foutues

DRAGON LORE

TEST Page 58 — PC CD-ROM



ROLE-AVENTURES

MINDSCAPE (16) 99.79.66.48
NOTICE VF • 1 JOUEUR
486 SX33 AVEC 4 MO DE RAM ET 590 KO DE MÉMOIRE CONVENTIONNELLE

TECHNIQUE 85 — INTERET 90

CONCLUSION
Dragon Lore est un très bon jeu de rôles-aventure. Comme d'habitude, Cryo s'illustre par la beauté de la réalisation graphique. La taille du monde, les énigmes retorses sont aussi les gages d'une grande durée de vie.

UP
- Graphisme décors et personnages
- Scénario non-linéaire
- Durée de vie

DOWN
- Manque de finition
- Interface

d'achat

ECSTATICA

TEST Page 64 | PC CD-ROM



ACTION-AVENTURE

PSYGNOSIS (1) 46.43.93.10
NOTICE VF • 1 JOUEUR
486 SX25 AVEC 4 MO DE RAM, CD-ROM, 10 MO DISQUE DUR MINI.

TECHNIQUE 92 | INTERET 90

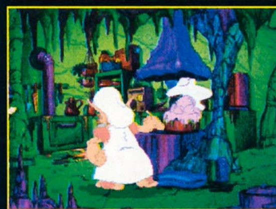
CONCLUSION
Une réelle avancée dans l'animation de personnages. Des graphismes, une ambiance et un scénario magnifiques : Ecstatica convient à tous les amateurs de jeux vidéo.

UP
- L'ambiance et la musique
- Les animations
- Le scénario
- L'humour
- L'interface facile d'accès

DOWN
- Le jeu est trop facile vers la fin
- Un jeu pareil, on ne voudrait pas que ça se finisse !

KING QUEST VII

TEST Page 110 | PC CD-ROM



AVENTURE

SIERRA ON LINE DISTRIBUTEUR : COCKTEL VISION (1) 46.01.46.00.
NOTICE : VF • 1 JOUEUR
CONFIG : PC 486 SX 25, WINDOWS

TECHNIQUE 88 | INTERET 90

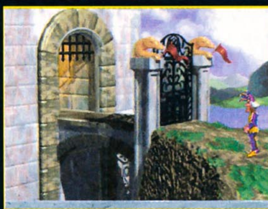
CONCLUSION
Bien entendu, ce jeu est le meilleur de tous les King's Quest. Je peux vous assurer que sa durée de vie est impressionnante. Quant au graphisme, c'est ce que j'ai vu de plus beau dans ce type de jeu.

UP
- Le graphisme exceptionnel
- Les voix très belles
- L'ambiance cartoonesque

DOWN
- Quelques saccades par-ci, par-là.

KYRANDIA III

TEST Page 92 | PC CD-ROM



SIMULATION

VIRGIN (1) 53.68.10.10
NOTICE VF • 1 JOUEUR
CONFIG. MINI. : 486 CD
CD-ROM DOUBLE VITESSE

TECHNIQUE 80 | INTERET 70

CONCLUSION
Kyrandia 3, un jeu qui ne doit pas motiver l'achat d'un lecteur de CD-Rom comme l'avait fait Myst.

UP
- Les graphismes
- Les voix digitalisées
- L'humour

DOWN
- Le scénario
- Les égnimes

LEMMINGS 3

TEST Page 152 | PC



REFLEXION

PSYGNOSIS : 46.43.93.10
NOTICE VF • 1 JOUEUR
CONFIGURATION MINIMUM : 386 SX + 2 MO DE RAM
PRÉVUE SUR : A500, MAC, 3DO

TECHNIQUE 60 | INTERET 82

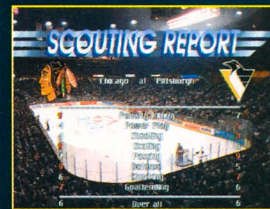
CONCLUSION
Un très bon jeu, mais qui a perdu de son punch, et ce malgré les nouveautés qu'apporte cette édition.

UP
- Le système de tribus
- L'animation des sprites
- Les sons

DOWN
- Le Lemming qui en cache un autre
- La difficulté vient plus du maniement que du "casse-tête".

NHL HOCKEY 95

TEST Page 150 | PC CD-ROM



SIMULATION

ELECTRONIC ARTS : (16) 72.17.07.83
NOTICE : VF • 1 OU 2 JOUEURS À L'ÉCRAN, 26 DANS LA LIGUE
CONFIGURATION MINIMALE : 386 À 33 MHZ ET CD DOUBLE VITESSE RECOMMANDÉ.

TECHNIQUE 80 | INTERET 80

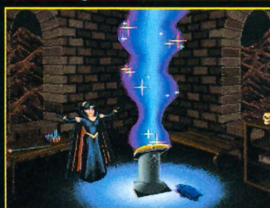
CONCLUSION
Voici donc une très bonne réalisation comme Electronic Arts sait les faire. Espérons qu'ils réaliseront d'autres jeux de sport avec le même esprit, le même souci de réalisme.

UP
- Les sons
- La rapidité

DOWN
- Les persos un peu trop pixellisés.

MASTER OF MAGIC

TEST Page 60 | PC



STRATEGIE-ROLE

MICROPROSE • DISTRIBUTEUR : UBI SOFT (1) 48.18.50.00.
NOTICE VF • 1 JOUEUR
CONFIG : 486, 33 MHZ
PRÉVU SUR PC CD-ROM

TECHNIQUE 70 | INTERET 92

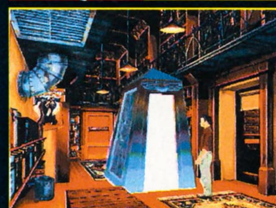
CONCLUSION
Ce jeu restera dans les annales du jeu de gestion car il n'est pas que cela. D'autant plus que chaque magicien demande une nouvelle stratégie, d'où un intérêt supplémentaire.

UP
- La prise en main
- Grand intérêt grâce au mélange des genres
- Durée de vie

DOWN
- Le grand vizier n'est pas paramétrable

NOCTROPOLIS

TEST Page 124 | PC CD-ROM



AVENTURE

ELECTRONIC ARTS : (16) 72.17.07.83
NOTICE VF • 1 JOUEURS
CONFIG. MINI. : 486 33

TECHNIQUE 75 | INTERET 75

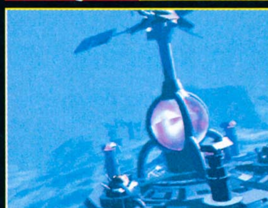
CONCLUSION
Un jeu d'aventure qui pourra attirer par son ambiance particulière, mais qui manque d'une interface pratique.

UP
- L'ambiance
- Le scénario adulte
- Certaines images
- Le mode S-VGA

DOWN
- L'interface
- Les digitalisations trop sombres

NOVASTORM

TEST Page 104 | PC CD-ROM



ARCADE

PSYNOGSIS : (1) 47.51.38.38
DISTRIBUTEUR: LORIDIM
NOTICE VF • 1 JOUEUR
CONFIG : 386 CARTE SON ET CD-ROM SIMPLE VITESSE

TECHNIQUE 80 | INTERET 70

CONCLUSION
Un très bon soft qui en éclatera plus d'un. Avec un graphisme remarquable, des séquences intermédiaires magnifiques, ce jeu ne souffrira d'aucun ralentissement. Cependant, force est de constater qu'il sera un peu lassant.

UP
- La rapidité
- Les graphismes

DOWN
- Doc un peu maigre
- Difficulté

POWER DRIVE

TEST Page 108 | PC



ARCADE

US GOLD : (1) 41.06.96.70
NOTICE VF • 1 JOUEUR (JUSQU'À 8 À TOUR DE ROLE)
CONFIGURATION MINIMUM : 386SX
DISPO SUR CONSOLE

TECHNIQUE 70 | INTERET 80

CONCLUSION
Sans être le soft du siècle, loin de là, Power Drive est un jeu très plaisant qui devrait enchanter n'importe quel amateur de course automobile ou de jeu d'action.

UP
- L'animation de la voiture
- La consuite sur glace
- La durée de vie

DOWN
- Pas de mode multi-joueur
- Un scrolling imparfait

QUARANTINE

TEST Page 146 | PC CD-ROM



ACTION

GAMETEK (16) 72.02.59.24
NOTICE : V.O • 1 JOUEUR
CONFIG: 4 MO, 386 SX 25.

TECHNIQUE 88 | INTERET 78

CONCLUSION
Un très bon jeu pour les fanatiques de jeux d'arcade... qui ont le cœur bien accroché !

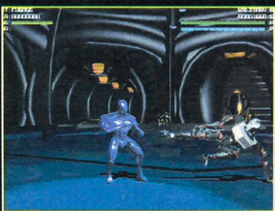
UP
- L'animation rapide et fluide
- L'ambiance sonore
- L'hémoglobine

DOWN
- L'hémoglobine, déversée par hectolitres sur votre moniteur.

Guide d'achat

RISE of the ROBOTS

TEST Page 138 | PC CD-ROM



ARCADE

MIRAGE • DISTRIBUTEUR : TIME WARNER INT. : (1) 53.67.71.40
NOTICE : NC • 2 JOUEURS
CONFIG MINIMUM : 386DX
PRÉVU SUR : PC/CD32/AMIGA/3DO

TECHNIQUE 90 | INTERET 75

CONCLUSION
Un soft époustouflant techniquement et à la réalisation sans faille, mais très difficile et légèrement inférieur, sur le plan de la jouabilité, aux ténors du genre sur console.

UP
- Le graphisme,
- Animer des sprites aussi balaises en S-VGA, chapeau !
- La musique

DOWN
- Il aurait fallu, un brin d'amplitude en plus dans les mouvements, et un poil de dynamisme.

SPACE SIMULATOR

TEST Page 142 | PC CD-ROM



SIMULATION

BAO • DISTRIBUTEUR: MICROSOFT (1) 69.86.46.46
NOTICE VF • 1 JOUEUR
CONFIG. MINI. : 486 DX2

TECHNIQUE 80 | INTERET 85

CONCLUSION
Ici, pas de prise de tête. En dépit du sujet abordé, pas de doute, Space Simulator est bien un jeu et un bon jeu qui plus est. Entendez par là qu'on se plaît à y relever de nombreux défis, et que le temps passe à la vitesse de la lumière.

UP
- L'originalité
- La souplesse d'utilisation
- Le nombre d'appareils
- Le graphisme

DOWN
- Les sons stupides
- Les musiques sans intérêt
- L'aridité du cockpit

TRANSPORT TYCOON

TEST Page 74 | PC



SIMULATION-STRATEGIE

MICROPROSE • DISTRIBUTEUR: UBI SOFT (1) 48.18.50.00
NOTICE VF • 1 JOUEUR (2 PAR CABLE)
CONFIG: 386DX 33 MINI, 4 MO DE RAM
PRÉVU SUR PC CD-ROM

TECHNIQUE 85 | INTERET 92

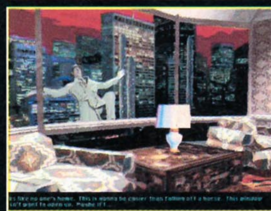
CONCLUSION
Génial, complexe mais génial. Indispensable aux amateurs du genre.

UP
- Le thème
- La réalisation
- L'interface
- Plus de 60 heures par partie

DOWN
- L'impossibilité d'accélérer ou de ralentir le temps

UNDER A KILLING MOON

TEST Page 76 | PC CD-ROM



AVENTURE POLICIERE

U.S GOLD : (1) 41.06.96.70
NOTICE : VF • 1 JOUEUR
DISPO: PC CD-ROM

TECHNIQUE 90 | INTERET 95

CONCLUSION
Grâce à sa réalisation presque parfaite, Under A Killing Moon marque un tournant dans l'évolution des jeux d'aventure à la sauce CD-Rom. En trois mots, la nouvelle référence.

UP
- La beauté du graphisme des phases 3D.
- La simplicité et la clarté de l'interface.
- Le scénario béton.

DOWN
- La course à la puissance se poursuit ; il faut une configuration de la mort pour jouer à UKM en plein écran.

US NAVY FIGHTERS

TEST Page 118 | PC CD-ROM



SIMULATEUR

ELECTRONIC ARTS : (16) 72.17.07.83
NOTICE VF • 1 JOUEUR
CONFIG. MINI. : 386 DX 40

TECHNIQUE 88 | INTERET 89

CONCLUSION
Un simulateur résolument tourné vers l'action, qui enchantera aussi bien les fanas de simulation que les amateurs d'action. Il nécessite, hélas, un 486 DX2 66 au minimum si l'on veut en profiter un max.

UP
- Le mode SVGA
- La variété et le nombre de missions
- L'interface soignée

DOWN
- Le manque d'instrumentation
- Pas de fonction multi-joueur
- Pas de ralenti

UNIVERSE

TEST Page 116 | PC



AVENTURE

CORE DESIGN • DISTRIBUTEUR : UBI SOFT : (1) 48.18.50.00
NOTICE VF • 1 JOUEUR
CONFIG MINIMUM : 386SX, RECOMMANDÉE 386 DX
DISPO SUR AMIGA, A1200 ET CD32

TECHNIQUE 60 | INTERET 75

CONCLUSION
Au vu de la rude concurrence qui sévit dans le domaine de l'aventure sur PC, Universe aura sans doute du mal à se faire une place au soleil.

UP
- La simplicité de l'interface.
- Le mode "course" du personnage principal.

DOWN
- Je n'aime pas le style des graphistes.
- Une réalisation qui fait un peu vieillotte.

ZEPPELLIN

TEST Page 156 | PC



SIMULATION

MICROPROSE • DISTRIBUTEUR : UBI SOFT : (1) 48.57.65.52.
NOTICE : VO • 1 OU 2 JOUEURS
CONFIG : DISPO SUR PC, PC CD-ROM

TECHNIQUE 55 | INTERET 87

CONCLUSION
Zeppelin est un soft très complet qui permet de bénéficier d'une bonne leçon d'histoire. Pour ceux qui adorent les jeux de gestion, c'est le soft qui sort de l'ordinaire.

UP
- Le côté historique
- La progression régulière

DOWN
- Graphismes tristounets
- Musiques pas exceptionnelles

BATTLEDROME

TEST Page 161 | PC CD-ROM



ARCADE

DYNAMIX • DISTRIBUTEUR : COCKTEL VISION (1) 46 01 46 00
2 JOUEURS EN MODEM
CONFIG : 386 DX 33
DISPO SUR PC

TECHNIQUE 20 | INTERET 20

CONCLUSION
Ne dramatisons pas, il y a une option intéressante : elle s'appelle "exit to dos".

UP
- Non, j'vois pas, vraiment...

DOWN
- J'aurais jamais assez de place pour dire tout ce que j'aurai envie de dire sur ce logiciel, la preuv

Guide d'achat

ALADDIN

TEST Page 84 | AMIGA



PLATES-FORMES

VIRGIN : (1) 53.68.10.10
NOTICE : VF • 1 JOUEUR
CONFIG: A 500
DISPO SUR : MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO

TECHNIQUE 90 | INTERET 89

CONCLUSION
Si vous n'êtes pas encore lassé par la surabondance de jeux de plates-formes sur Amiga, laissez-vous tenter par celui-ci, la cuvée est sans reproche !

UP
- L'animation.
- Le graphisme.
- Le nombre de niveaux, très conséquent.

DOWN
- Encore et toujours des plates-formes !

CANNON FODDER

TEST Page 136 | CD 32



ARCADE

VIRGIN (1) 53.68.10.10
NOTICE VF • 1 JOUEUR
DISPO SUR : A500, ST, PC.

TECHNIQUE 60 | INTERET 80

CONCLUSION
Ultra simpliste, mais plaisant à souhait, Cannon Fodder jouit d'une bonne réalisation, agrémentée d'une note d'humour. Dommage qu'il n'ait pas été retravaillé au niveau des couleurs, car il s'agit d'un jeu mignon comme tout, violent "seulement pour de la fausse".

UP
- Le concept
- Bien que minuscules, on distingue les sprites
- Le nombre de niveaux

DOWN
- La difficulté
- Ne tire pas parti de la machine

TOTAL CARNAGE

TEST Page 74 | CD 32



ARCADE

EDITEUR : INTERNATIONAL COMPUTER ENTERTAINMENT
NOTICE VF • 1 OU 2 JOUEUR

TECHNIQUE 22 | INTERET 26

CONCLUSION
le jeu porte bien son nom : ce test est un vrai carnage.



FIELDS OF GLORY

TEST Page 70 | AMIGA



WARGAME

MICROPROSE • DISTRIBUTEUR : UBI SOFT (1) 48.18.50.00
NOTICE : VF • 1 JOUEUR
DISPO SUR PC •PRÉVU SUR CD32

TECHNIQUE 75 | INTERET 90

CONCLUSION
Fields of Glory est de loin ce qui se fait de plus attrayant sur Amiga. Le plus grand nombre d'entre vous, et particulièrement ceux qui n'ont pas l'habitude des wargames, devraient se délecter de Fields of Glory.

UP
- La simplicité d'emploi.
- Les troupes animées.
- Possibilité d'installation sur HD

DOWN
- Les quelques bugs d'affichage.
- L'introduction a disparu.

RUFF N' TUMBLE

TEST Page 82 | AMIGA



PLATES-FORMES

RENEGADE • NOTICE : VF • 1 JOUEUR
CONFIG : A500 • PRÉVU: PC ET CD32

TECHNIQUE 77 | INTERET 70

CONCLUSION
Si vous aimez les jeux d'action et que vous possédez un Amiga, Ruff n' Tumble est un bon choix, car c'est l'un des plus jouables qu'il m'ait été donné de voir sur cette bécane.

UP
- Le graphisme assez sympa.
- Une excellente jouabilité.
- Une bonne durée de vie.

DOWN
- Rien de bien nouveau tout de même.

SENSIBLE WORLD

TEST Page 94 | AMIGA



SIMULATION SPORTIVE

SENSIBLE SOFTWARE
DISTRIBUTEUR : VIRGIN (1) 53.68.50.50
NOTICE : VF • 1 JOUEUR
PREVU SUR PC

TECHNIQUE 72 | INTERET 83

CONCLUSION
Fais péter des bières et des pizzas, chérie, c'est la Coupe d'Europe ce soir à la maison.

UP
- La jouabilité
- Le management (c'est super, j'adore !)
- La banque de données.

DOWN
- Les blessures sont très rares, de même que les cartons.

SUPER STARDUST

TEST Page 154 | AMIGA 1200



ARCADE

TEAM 17 • DISTRIBUTEUR : UBI SOFT (1) 48.18.50.00
NOTICE : VF • 1 JOUEUR
PREVU: CD32

TECHNIQUE 92 | INTERET 72

CONCLUSION
Recommandé à tous les fans d'arcade, mais déconseillé aux aventuriers de tous poils, Super Stardust a en tout cas le mérite d'être techniquement parfait.

UP
- Le graphime, superbe.
- L'animation, ébouriffante.
- La bande sonore.

DOWN
- À force de casser des cailloux, on finit par avoir l'impression d'être un bagnard !

RETROUVEZ LES SORTIES ET LES CHRONIQUES DE JEUX AU JOUR LE JOUR SUR 3615 JOYSTICK. MOT-CLÉS *AFP ET *NEWS.

CE MOIS-CI, EXCEPTIONNELLEMENT, DEUX SUPER CONCOURS AU LIEU D'UN !

GAGNEZ, C'EST UN ORDRE !
• UNE 3DO BLASTER + SON LECTEUR CD
• LA NOUVELLE MEGADRIVE 32X.

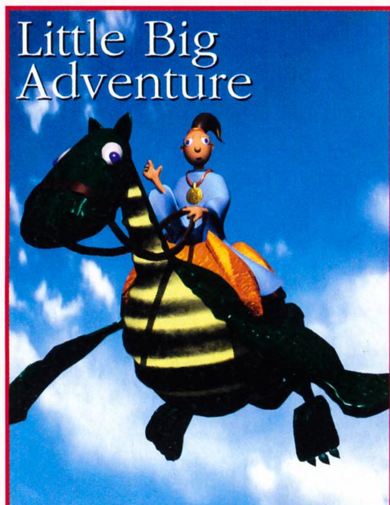
ENFIN, VISITEZ LA SUPER BROCANTE DE JOYSTICK: TOUT DOIT DISPARAÎTRE, PRIX ÉCRABOUILLÉS SUR TOUTE UNE GAMME DE JEUX ST, AMIGA ET PC! MOT-CLÉ *BROC.

OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT À JOYSTICK

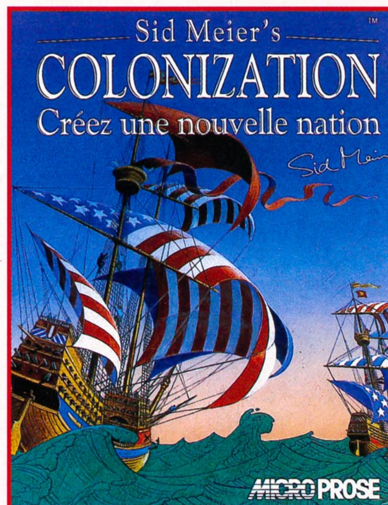
6 Mois d'abonnement à Joystick



Un des 2 meilleurs jeux de l'année



469 F*
PORT COMPRIS AU LIEU DE
~~659~~ **F**



445 F*
PORT COMPRIS AU LIEU DE
~~619~~ **F**

EN VOUS ABONNANT À JOYSTICK POUR 6 MOIS, VOUS RECEVREZ EN PLUS, LE JEU COLONIZATION (SUR PC OU CD PC) OU L.B.A. (SUR CD PC).

Nos abonnés qui sont encore en cours d'abonnement peuvent se réabonner dès à présent. Leur abonnement sera automatiquement prolongé d'autant (joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition de l'abonnement).

En vous abonnant à JOYSTICK, vous recevrez votre magazine chaque mois avant sa mise en kiosque. Vos P.A. seront prioritaires et gratuites, et vous bénéficierez de 120 mn de connexion sur le 3614 JOYSTICK (votre pseudo devant impérativement être créé avant sur le 3615 JOYSTICK)

Vous pouvez acquérir séparément le jeu COLONIZATION au prix de 409 F. et L.B.A. au prix de 449 F (+ 30 F de port) et l'abonnement à 6 mois de JOYSTICK au prix de 180 F. L'offre d'abonnement de 6 mois, avec le jeu, est réservée à la France métropolitaine uniquement..

BULLETIN D'ABONNEMENT

OUI, je m'abonne à JOYSTICK. Je recevrai les 6 prochains numéros + le jeu :

COLONIZATION sur : ☐ **PC** (CT 027 CC 55) ☐ **CD Rom** (CT 028 CC 55) au prix exceptionnel de **445 F** (au lieu de 619 F), port compris.

LBA sur : ☐ **PC CD-ROM** (CT 029 CC 55), au prix exceptionnel de **469 F** (au lieu de 659 F), port compris.

NOM : .... PRÉNOM : ....

ADRESSE: .... CP : .... VILLE : ....

AGE : .... ORDINATEUR : .... PSEUDO* : ....

*À créer d'abord sur le 3615 JOYSTICK, pour pouvoir bénéficier du 3614. Ci-joint mon règlement à l'ordre de JOYSTICK. Je retourne ce bon rempli et accompagné de mon règlement sous enveloppe timbrée à : JOYSTICK - ABONNEMENT - 90, rue de Flandre - 75947 PARIS CEDEX 19.

"Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs."

PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Amiga

Achat

Dép. 59 Achète disque dur, environ 100 Mo (overdrive, Amiquest) si possible encore sous garantie : 800 Frs. Tel à Emeric au 27 89 20 60 après 18 h (dept. 59, 62, 80, 60, 02).

Dép. 59 Achète écran couleur stéréo pour A1200, maxi 600 Frs. Tel le soir au 20 31 05 36 après 20 h.

Dép. 72 Achète pour A500+ : DCTV Pal ou rvb, Action Replay MK3, Doubleur Bus MK3, Interface Midi 3 + 1, scanner à main, faire offre à Stéphane après 19 h au 43 85 85 95.

Contact

Dép. 1 Cherche contacts sérieux pour échanges de prgs ou notices. Mr Perrot Marc 19 Rue A. Mas 0100 Bourg en Bresse ou tel au 74 21 95 19.

Dép. 6 Cherche contacts sérieux sur A500/1200 pour échange de news et oldies. Romero Pascal 27 Rue Amédée 7 06300 Nice ou tel au 93 54 56 86.

Dép. 17 Vends A500 + A600 + accessoires + nbx jeux contre PC 486, faire offre à Jonges Christophe 9 Rue Daniel Daviaud 17360 ST Aigulin.

Dép. 31 Recherche sur A500, docs, progs, jeux + docs. Ecrire Christophe Maume 28 Rue Jean Chaptal 31400 Toulouse ou tel au 61 20 73 10 après 19 h.

Dép. 33 A500/1200 échange news. Mounissens 319 Ch. de Pavin 33140 Cadaujac.

Dép. 58 Echange sur A500/1200, envoyez liste à Modoux Jacques Le Bourg 58800 Hery.

Dép. 59 Cherche contacts sérieux pour A1200, envoyez liste à Olivier Philippe 31 Rue Maurice Ravel 59250 Halluin.

Dép. 62 Cherche contacts sur A1200 pour échanges jeux, utils. Robert Frédéric 62 Rue de Quiery 62490 Vitry en Artois ou tel au 21 50 09 08.

Dép. 62 Vous aimez l'Amiga 500/1200 et aussi le PC, jeux anciens et récents. Baranowski Bernard 7 Rue Marcel Cachin 62210 Avion.

Dép. 62 Echange jeux sur A500, envoyez liste à Thomas David 20 Chemin d'Aix 62143 Angres.

Dép. 72 Cherche contacts Amiga 600, possède oldies sur A500+, contacts sérieux. Tel à Anthony au 43 84 85 56 aux heures de repas.

Dép. 73 Cherche contacts Amiga dans le dép. de la Savoie. Ecire à Charbonnier David Carnavet 73250 St Jean de la Porte.

Dép. 75 Cherche contacts sur Amiga pour échange ou vente à bas prix : débutants bienvenus. Ecrire à JM Rousseau 28/C Rue des Bleuets 75011 Paris.

Vente

Dép. 13 Vends Amiga 500 avec extension 512 Ko : 1000 Frs + accessoires. Tel au 91 69 08 45.

Dép. 13 Vends A600 (sous garantie), moniteur couleur stéréo, nbx jeux, utils (+ de 200 disks : Body Blows, Galact, Civilization, DP 4...), souris, pad, boites de rangement, docs : 2700 Frs à débattre. Tel au 42 83 61 52.

Dép. 13 Vends A2000, DD 120 Mo, 2ème lecteur de D7, moniteur couleur stéréo, 3 Mo de Ram, nbx logiciels : 2500 Frs. Tel à David Bertora au 91 77 61 59.

Dép. 13 Vends news sur Amiga 500/1200, vends Amiga 500, extension 1 Mo, lecteur externe, 100 disks, revues : 1500 Frs. Ecrire à Broucke Jimmy 5 Avenue J. Moulin 13580 La Fare les Oliviers.

Dép. 14 Vends A1200 (juillet 93), DD 65 Mo, moniteur Commodore 1085S couleur, jeux, utilitaires, 2 joys. Tel à Nicolas au 31 90 88 31.

Dép. 14 Vends A500 1 Mo, moniteur couleur, lecteur 3"1/2, joy, switch joy, souris, très nbx jeux, ampli 80 w, baffles : 2800 Frs. Tel au 31 68 38 33 le soir.

Dép. 14 Vends jeux (Robinson Requiem, Ishar 2-3, Genesia...). Tel à Stéphane Chambrier au 31 95 15 62 après 18 h ou écrire au 1005 Quartier du Bois 14200 Herouville St Clair.

Dép. 26 Vends lot de 50 disks Amiga, cause vente matériel : 300 Frs + Amiga 500, tbe : 1000 Frs ou 1200 Frs le tout. Tel au 75 01 91 46 HR.

Dép. 30 Vends cartouche Action Replay pour vies infinies... 300 Frs. Tel à Christophe au 66 86 24 70.

Dép. 31 Vends unité centrale + transfo, Amiga 500 en panne, et réparable : 200 Frs + port. Tel au 61 12 02 11 à Olivier à Toulouse.

Dép. 37 Vends jeux sur A1200, débutants bienvenus, réponse assurée si env. timbrée. Brault Anthony 13 Mail David d'Angers Appt 132 37000 Tours ou tel au 47 38 46 67.

Dép. 41 Vends moniteur monochrome Philips en tbe : 600 Frs à débattre, tel à Virgile au 54 87 81 55 ou écrire à Thiry Virgile 5 Rue Pierre Pouteau 41500 Suèvres.

Dép. 42 Vends originaux : Settlers 150 Frs, Special Forces 40 Frs, Ancient Art of War in Skies 40 Frs, Compil 4 jeux 30 Frs, Sorcerer Lord 10 Frs ou le tout pour 200 Frs + frais de port. Tel au 77 33 05 98.

Dép. 50 Vends A1200 + nbx jeux + lecteur externe + moniteur + 2 joysticks : 3000 Frs. Ecrire à Frédéric Noel 13 Résidence Edelweiss 50110 Tourlaville ou tel au 33 22 40 82.

Dép. 51 Vends DD GVP pour A500/500+ : 120 Mo, 2 Mo de Ram, jeux récents à 1200 Frs (à débattre). Tel au 26 02 10 52 ou écrire à Perdereau Patrick 12 Rue Jean Mermoz 51100 Reims.

Dép. 57 Vends nbx jeux à très bas prix sur A500. Tel à Fabien Pajonk au 82 88 48 47 ou écrire au 59 Rue Haute 57180 Terville.

Dép. 58 Vends A500 1 Mo, écran 1084, lecteur externe, souris, 3 joys, nbx jeux récents (Dune 2, The Settlers...) etc... : 3700 Frs. Tel à Christophe au 86 59 38 67 après 19 h 30.

Dép. 59 Vends jeux Amiga, news et oldies à bas prix. Tel au 20 07 80 83.

Dép. 59 Vends A500 + extension 512 Ko + souris + 120 disks de jeux + mags, le tout en bon état : 2000 Frs. Tel au 27 87 66 88 à Vincent.

Dép. 59 Vends A1200, moniteur 1084S, lecteur DF1, joys, nbx jeux, le tout pour 3500 Frs. Tel au 20 05 30 88 après 18 h, achète 3DO, faire offre.

Dép. 59 Vends jeux A500/600/1200 à très bas prix ou tout échange possible de news et utils. Ecrire à Medjdoub Madaci 234 Rue Boulloche 59279 Loon-Plage ou tel au 28 21 33 92.

Dép. 62 Vends A500, extension 512 Ko, 2ème lecteur, moniteur couleur, enceintes, souris, 2 joys, 100 jeux : 2000 Frs. Tel au 21 83 56 61 après 18 h.

Dép. 67 Vends A500 + 2 joys + 100 jeux + souris + 2 boites de rangement + extension 1 Mo, le tout pour 3000 Frs à débattre. Tel à Weibel Julien au 88 26 00 69 ou au 74 Boulevard La Fontaine 67200 Strasbourg.

Dép. 67 Vends, échanges, achète sur A500/600/1200 news, utils... Tel à Vincent au 88 92 58 61 après 20 h.

Dép. 69 Vends A1200 + HD 80 Mo + souris + 2 joysticks + 200 disquettes : 2600 Frs à débattre. Denis Kan 20 rue Saint Maxime 69003 Lyon.

Dép. 69 Vends sur CD32 de nbx jeux à 128 Frs dont Ultimate Dody Blows, Mansel, Elite II, Pirate Gold et Banshee à 135 Frs. Tel à Damien au 78 08 12 06 ou écrire à Damien Bellegueulle 137 Avenue du Général de Gaulle 69300 Caluire.

Dép. 72 Vends A600, 110 disks de jeux, utilitaires, 3 boites de rangement, magazines (Joystick) : 2000 Frs à débattre. Tel au 43 42 64 21.

Dép. 72 Vends A2000, clavier séparé, souris, 2 lecteurs, 80 disks : 2200 Frs port compris. Tel à Frédéric au 43 82 22 72.

Dép. 75 Vends A500, 2 lecteurs, 8 Mo Ram dont Chip graphique special 1 Mo et plein d'utilitaires Pro (ttx Excellence, Opus One, Quaterback, divers) écran 1085S, possibilité de vente séparée de 80 jeux originaux avec notice). Tel au 43 70 19 26 le soir.

Dép. 77 Vends A500 + 1 Mo + 2 joys + 1 lecteur externe + nbx jeux : 1500 Frs, écran couleur 700 Frs. Tel à Roger au 60 20 83 85.

Dép. 85 Vends news et oldies à bas prix sur A1200/500, contacts sérieux et rapides à Grendi Salim 26 Rue Jacques Cartier 85000 La Roche sur Yon ou au 51 62 32 66.

Dép. 85 Vends A500 (1 Mo), 30 jeux, utilitaires (Final Copy 2) : 1200 Frs. Tel à Nicolas au 51 62 13 92 (pas d'expédition par la poste) le soir après 19 h.

Dép. 86 Vends A500+, 2 joys, jeux : 1000 Frs. Tel au 49 98 34 11 à Mathieu.

Dép. 91 Vends A1200 DD 80 Mo, 2ème lecteur, écran stéréo, nbx jeux et utils : 5000 Frs. Tel à Patrick au 64 90 05 09.

Dép. 92 Vends Amiga 600, moniteur 1085S, 2 joystick, nbx jeux, souris, boite de rangement : 2500 Frs. Tel au 47 24 41 36.

Dép. 92 Vends moniteur 1083 stéréo pour Amiga : 950 Frs. Tel au 47 91 12 87 après 18 h à Sebastien.

Dép. 92 Vends A500, extension 2 Mo, très nbx jeux, démos, utils, lecteur externe, MK3, manettes, boites de rangement, le tout en tbe avec boite d'origine : 3000 Frs. Tel au 47 85 93 16.

Dép. 92 Vends nbx jeux Amiga 500 originaux. Tel au 46 64 62 64 à Laurent le soir.

Dép. 93 Vends A500 avec 1 Mo de mémoire, 1 souris avec tapis, 2 joystick, environ 150 jeux et 300 disks : 2200 Frs. Tel à Seb au 48 47 96 43.

Dép. 93 Vends jeux Amiga à bas prix. Richard Nguyen16 Rue de Stalingrad 93100 Montreuil ou tel au 48 59 06 44.

Dép. 93 Vends A500 extension 1 Mo, horloge, cables, alimentation moniteur Thomson, boites, 3 joys, 2 pads, 2 souris, 300 disks (Syndicate, Cannon Fodder, Dune 2, Settlers) : 3000 Frs. Tel au 43 05 95 90.

Dép. 93 Vends nbx jeux A1200 à bas prix. Weistuch Alexandre 9 Avenue Gambetta 93170 Bagnolet ou tel au 43 63 13 02.

Dép. 93 Vends jeux Amiga 500/1200 à petits prix à Mr Bellay 60 Avenue de Lyon 93220 Gagny ou tel au 43 88 05 27.

Dép. 94 Cause A1200, vends A500 1 Mo, moniteur 1084S, joystick, souris, docs, jeux, le tout en tbe, sacrifié à 1600 Frs. Pascal Bertrand 2 Avenue Carnot 94230 Cachan ou tel au 45 47 49 99.

Dép. 94 Vends HD 80 Mo IDE 2.5 interne sous garantie pour A600 ou A1200 : 1000 Frs. Tel au 43 99 47 83 à Paul ou échange pour extension de mémoire 4 Mo pour A1200.

Dép. 94 Vends nbx logiciels originaux sur A500 (environ 60 prgs). Tel à Yvan Pattiniez au 48 83 99 44 (domicile) ou 49 08 73 02 (travail).

Dép. 95 Vends news pour A500/1200, utils, jeux à très bas prix. Tel à Yann au 39 86 47 55 ou écrire à Yann Tournon BP 208 95140 Garges les Gonesse, vends aussi jeux PC.

Dép. 95 Vends Amiga 1200, pack dynamite : 2000 Frs, moniteur Philips : 1000 Frs, imprimante Epson FX850 : 1000 Frs, originaux 150 Frs pièce. Tel à Eric au 34 43 57 87.

Dép. 99 Vends Amiga CD32, 10 jeux dont Microcosm + 3 joysticks, revues : 2200 Frs ou 1200 FB. Tel à Bruxelles de France au 003 22 46 91 883, de Belgique au 02 46 918 83 le soir.

Atari

Achat

Dép. 99 Achète Megalife 44 amovible 5"1/4 pour mon Atari ST. Basso E. 126 rue Vanderick B-6180 Courcelles Belgique ou tel au 19 32 71 45 65 23 après 18 h.

Contact

Dép. 42 Recherche contacts sur Falcon si possible dans la Loire, sinon écrire à Emmanuel Giraudon Route de Veauche 42450 Sury le Comtal.

Dép. 50 Echange ou vends nbx titres sur ST, news, utils, ou autres docs et soluces. Tel à Jean-Marc au 33 07 18 71 uniquement le soir.

Dép. 51 Echange, vends, achète jeux et logiciels récents sur ST et MAC, nbx news, débutants bienvenus. Ecrire à Lobster Cidex 15 51160 Germaine ou 3615 Joystick.

Vente

Dép. 13 Vends Atari 1040 STE, imprimante 120D+ Citizen, le Redac 3, 20 disks : 2500 Frs, tbe. Tel à Christian au 91 93 71 66.

Dép. 17 Vends Atari 520 STE, moniteur SC1435, souris, joystick, 30 jeux, astuces sur jeux, enceintes Wagram pour 2900 Frs. Diet Sébastien 6 Rue des Cypres 17200 Royan.

Dép. 24 Vends nbx originaux sur ST, très bon état, bas prix, échanges possibles, vends news, oldies, docs, liste sur demande. Tel au 53 09 81 59 à Michel après 18 h.

Dép. 25 Vends jeux et utils pour 1040 STE à prix sympas au 81 96 71 94. Mr De Saint Paul 9 Rue St Michel 25630 Ste Suzanne.

Dép. 29 Vends 520 STE 1 Mo Ram, 4 joys, souris neuve, interface 4 joys, cables rallongeurs dont un sélectif, nbx jeux, tapis, le tout en tbe à 2000 Frs. Tel au 98 41 75 56.

Dép. 34 Vends Atari 520 STE extension 1 Mo, 2 joys, souris, tapis, nbx jeux, cables, docs, le tout pour 980 Frs à débattre. Tel au 67 53 77 85.

Dép. 34 Vends originaux sur Atari ST : B17, Vroom, Multiplayer, Civilization, D Day, Ishar II. Tel le week-end au 67 73 64 31.

Dép. 57 Vends originaux ST : Dongeon Master Falcon, Maniac Mansion etc... lot de 20 jeux avec boites et notices : 600 Frs port compris. Tel au 87 03 51 67.

Dép. 62 Vends jeux ST, STE, STF à très bas prix, réponse assurée. Ecrire à Nicolas Warret 29 Rue du 8 Mai 62143 Angres.

Dép. 72 Vends Atari STE 520 : 2000 Frs avec logiciels, cherche programmes sur ST. Christophe Lepoivre 34 Rue Tuvache 72800 Luche.

Dép. 77 Vends Atari 520 STE, 2 joys, souris, tapis, nbx jeux, boite de rangement, docs et revues : 1900 Frs. Tel à Grégory au 60 04 65 52.

Dép. 82 Vends jeux Atari 2600 : 100 Frs l'un : Pole Position, Boxing... Ducrocq Jérôme 2670 Bis Quartier Le Carreyrat 82000 Montauban.

Dép. 91 Vends Atari 1040 STF, écran couleur, nbx jeux, joystick, le tout en très bon état : 1500 Frs. Tel au 69 56 01 14.

Autres

Contact

Dép. 92 Vends, échange ou achète jeux 3 DO, vends Powerkingdom 250 Frs frais de port compris... n'hésitez pas à tel au 47 95 00 36 ou envoyez vos listes à Feger David 16 Allée de la Marche 92380 Garches.

Dép. 92 Cherche interface type Centronic de chez Memotech ou celle de chez Sinclair ZP82. Jean Forest 27 Avenue René Morin 92160 Antony.

Vente

Dép. 29 Vends nbx revues à 5 Frs pièce. Tel le week-end à Jean-Robert au 98 06 05 49 ou écrire à Traouen JR Kergourlet 29340 Riec.

Dép. 59 Vends 4 jeux 3DO : Jurassic Park, The Horde, Total Eclipse, Night trap, état neuf : 200 Frs pièce. Tel à Michael au 27 92 12 94 après 18 h.

Dép. 59 Vends 3DO garantie 5 mois + 5 jeux : 3300 Frs. Tel à Stéphane au 20 70 51 50.

Dép. 59 Vends pour Thomson TO8, logs à bas prix. Ecrire à Etienne Michel 252 Rue de la Liberté 59600 Maubeuge.

Dép. 73 Vends, échange, achète jeux 3DO, John Madden, The Horde, Ultraman, Dr Hauzer, Golf... Tel au 79 33 78 65 ou Mr Benoit Cyril 74 Route d'Apremont 73000 Barberaz.

Dép. 75 Vends carte son Pro Audio Spectrum 16 B : 600 Frs, achète Simms 1 Mo x 4, jeux PC 3"1/2, lecteur CD-Rom, carte son, faire offre au 45 26 99 42.

Dép. 77 Vends disquettes HD vierges sous emballage, garantie 100 % : 45 Frs les 10 HD et 30 Frs les 10 DD. Prin Jérôme 11 Rue JB Gervais 77450 Esbly ou tel au 60 04 34 60.

Dép. 94 Vends imprimante Citizen 124D, ruban, docs, cable : 800 Frs, moni. SC1435 couleur, comu. nb/coul, cable : 1200 Frs, imprimante Philips VW0030 MSX 400 Frs, jeux originaux 50 Frs pièce. Tel au 48 73 93 57.

Cpc

Dép. 82 Vends jeux à bas prix et matériel neuf ou occas. Dugas Bruno Faubourg d'Auriac 82110 Lauzerte.

Pc

Achat

Dép. 33 Achète jeux et utils, possibilité échange et vente. Eydely Stéphane 12 Rue du Baraillat 33290 Blanquefort ou tel au 56 35 01 72.

Dép. 76 Achète logiciel vidéo et MPEG. Tel au 35 42 06 87.

Dép. 95 Achète ou échange programmes sur PC, recherche Wargame, Strat, Sim, faire offre et joindre liste. Franck Herlitz Sente Saint Laurent 95260 Beaumont sur Oise.

Contact

Dép. 3 Echange news sur PC. Ecrire à Frédéric Chassagne 15 Grand Rue 03380 Huriel.

Dép. 6 Cherche contacts sur PC, possède news, cherche émulateur Atari ST. Olivier de Fassio 170 Avenue de Verdun 06190 Roquebrune Cap Martin ou tel au 93 35 18 86.

Dép. 7 Echange, achète ou vends jeux et utils sur PC, liste sur demande. Bernard Bouvier 205 Rue de Prague 07500 Guilherand.

Dép. 11 PC cherche contacts pour échange jeux, utils, démos. *Tel à Loïc* au 68 42 08 50.

Dép. 12 Cherche contacts sérieux sur PC pour échanges ou ventes de jeux, réponse assurée, envoyez liste à Brugel Patrick Pelaube 12110 Aubin ou tel au 65 43 32 92.

Dép. 13 Cherche contacts pour échanges jeux PC, envoyez liste, réponse assurée. Courtat Hervé Quartier Les Mejeans 13122 Ventabren ou tel au 42 28 75 01.

Dép. 22 Echange Theme Park sur CD VF contre Sam et Max CD VF ou Fifa International Soccer CD VF. Tel à Le Calvez Jacky au 96 48 35 00.

Dép. 26 PC cherche contacts jeux, utilitaires. Bruno Loubet 19 Rue de Coalville 26100 Romans.

Dép. 27 Cherche contacts PC, toutes les news assurées en exclusivité, débutants bienvenus, abonnements Streamer. Chris Pekar 21 Rue Saint Martin 27950 St Marcel.

Dép. 27 Cherche contacts sur PC, débutants bienvenus, rapidité et sérieux assurés, possède last news. Ecrire, uniquement, à Chris Pekar 21 Rue Saint-Martin 27950 St Marcel.

Dép. 29 Echange de jeux et softsTel au 99 31 98 53 ou écrire à David Saber 5 Place de la Gare 29250 St Pol de Leon.

Dép. 49 Cherche contacts sur PC. Richard Laurent 12 rue du Marché 49130 Sainte Gemmes sur Loire pour recevoir liste, envoyez 3 Frs en timbre.

Dép. 49 Vends ou échange Planète Foot, Litil Divil, Robinson Requiem, Ultima 7, Power Monger, Rex Nebular, Fifa Soccer etc.. recherche Theme Park, Sim City 2000, NHL 95. Vincent au 41 86 86 24.

Dép. 50 Echange ou vends jeux et utils sur PC. Ecrire à Bruère Lionel Montigny La Provostière 50540 Isigny le Buat ou tel au 33 48 03 76 après 18 h 30.

Dép. 52 Cherche contacts sérieux et rapides, jeux et utilitaires. Ecrire à Alain Colson 3 Rue Velicitas 52300 Thonnance les Joinville.

Dép. 54 Cherche contacts PC pour échange ou vente Hot news, envoyez timbre pour réponse. Rossion Franck 14 Rue du Luxembourg Le Neptune Apppt 8 54500 Vandoeuvre.

Dép. 54 Cherche contacts sur Nancy, achète barettes 1 Mo Simm x 3. Tel au 83 36 42 96.

Dép. 57 Cherche contacts sérieux, durables et rapides sur PC, envoyez liste à Weber Christine 9 Rue Edouard Jaunez 57200 Sarreguemines.

Dép. 62 Cherche contacts sur PC et CD-Rom, possède news, pas sérieux s'abstenir. Tel au 21 75 28 82 à Fabien.

Dép. 67 Echange news sur PC. Hammer Jean-Philippe 15 Rue Tarade 67000 Strasbourg ou tel au 88 61 33 45.



REVENDEZ, ACHETEZ
VOS JEUX ET CONSOLES D'OCCASION
(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

SPECIAL NOEL
Ouverture
Dimanche 11 et 18 Décembre
de 14 h à 19 h

Espace CD ROM PC & MAC - SONY - CDI PHILIPS - CD 32 - 3 DO - NEO GEO ...
17, rue des Ecoles - 75005 PARIS
☎ (1) 46 33 68 68 +
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Métro : Jussieu
• RER : Luxembourg/St Michel
• BUS : 63 86 87 89 • Parking : Maubert ou Parcmètre

V.P.C.

Espace NINTENDO - SEGA - ATARI - NEC - GOODIES ...
46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
(angle 2 rue des Ecoles - Face à la Fac de Jussieu)
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Métro : Jussieu • RER : Luxembourg/St Michel
• BUS : 63 86 87 89 • Parking : Maubert ou Parcmètre

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
à 1500 m de la Croix de Berny
☎ (1) 46 665 666 +
OUVERT LE DIMANCHE 10 H a 13 H
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h • TRAIN : Orlyval
• RER : Antony • BUS : 197 297 395 APTR
• Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44 20 52 52
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
• Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne
• Parking 700 places face au magasin • BUS : 3 / 4

SCORE GAMES LA VIDEO-JEU PASSION

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
☎ (1) 30 61 47 47 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h
• RER : St Germain en Laye
• A 200 m du RER
OUVERT LE DIMANCHE 10 H a 13 H

+ 20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

MEGA CD

(+ DE 500 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion) **990 F** Manette **69 F**

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

ROAD AVENGER	69 F	INXS	249 F	SHERLOCK HOLMES II	279 F
SONIC	199 F	PRINCE OF PERSIA	249 F	SILPHEED	279 F
THUNDERHAWK	199 F	CHUCK ROCK II	279 F	WWF RAGE IN THE CAGE	279 F
AFTER BURNER III	249 F	ECCO LE DAUPHIN	279 F	YUMENI MYSTERI MANSION	279 F
BATMAN RETURN	249 F	MICROCOSM	279 F	GROUND ZERO TEXAS	299 F
FINAL FIGHT	249 F	MORTAL KOMBAT	279 F	FIFA SOCCER	314 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

TERMINATOR	269 F	LETHAL ENFORCERS 2 (+ pistolet)	349 F	FORMULA 1	449 F
FLASHBACK	299 F	MICKEYMANIA	399 F	JURASSIC PARK	449 F
PITFALL	299 F	NBA JAM	399 F	MEGARACE	449 F
ANOTHER WORLD	349 F	DUNE	449 F	STAR WAR	449 F
FLINK	349 F	ECCO 2	449 F	TOMCAT ALLEY	499 F
LINKS	349 F	FIFA SOCCER	449 F	NIGHT TRAP (2 CD)	499 F

NEO-GEO

+ DE 300 JEUX DISPONIBLES

LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE

CONSOLE* NEO-GEO(+ 1 JEU) **1290 F** CONSOLE CD ROM NEO-GEO **3490 F**
Mémory Card* **159 F** MANETTE **499 F**

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

BURNING FIGHT	199 F	FATAL FURY	249 F	WORLD HEROES	399 F
GHOST PILOT	199 F	WORLD HEROES 2	349 F	FATAL FURY 2	499 F
RIDING HERO	199 F	ART OF FIGHTING	399 F	KING OF FIGHTER	499 F
TOP PLAYER GOLF	199 F	SUPER SIDEKICK	399 F	SAMOURAI SHODOWN	999 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS CD) :

NAM 75	449 F	ART OF FIGHTING 2	499 F	SAMOURAI SHODOWN	499 F
ART OF FIGHTING	499 F	FATAL FURY SPECIAL	499 F	SUPER SIDEKICK 2	499 F

3 DO

+ DE 200 JEUX DISPONIBLES (neufs et occasions)

CONSOLE 3 DO (version PAL) + 2 jeux **TEL**
PISTOLET 3 DO **399 F** MANETTE SUPPL. **349 F**

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

JOHN MADDEN FOOTBALL	199 F	MAD DOG MAC CREE	249 F	STELLAR 7	249 F
TWISTED	249 F	PEEBLE BEACH GOLF	249 F	NIGHT TRAP	279 F
DRAGON'S LAIR	249 F	OUT OF THIS WORLD	249 F	REAL PINBALL	279 F
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	249 F	TOTAL ECLIPSE	249 F	SUPER WING COMMANDER	279 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

FLASHBACK	TEL	JURASSIC PARK	299 F	REBEL ASSAULT	375 F
RISE OF THE ROBOT	TEL	ALONE IN THE DARK	375 F	ROAD RASH	375 F
STREET FIGHTER II	TEL	BURNING SOLDIER	375 F	SHADOW	375 F
SYNDICATE	TEL	FIFA SOCCER	375 F	VR STALKER	375 F
THEME PARK	TEL	MEGARACE	375 F	WAY OF THE WARRIOR	375 F

+ 40 nouveautés attendues en Novembre & Décembre 94

CD 32

CONSOLE NEUVE CD 32 + 2 JEUX 990 F

+ DE 200 JEUX DISPONIBLES A PARTIR DE 99 F

MANETTE SUPPLÉMENTAIRE **299 F**

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

ARABIAN NIGHT	99 F	OVERKILL & LUNAR	139 F	CAPTIVE 2 LIBERATION	159 F
ALFRED CHICKEN	139 F	PIRATE GOLD	139 F	DANGEROUS STREET	159 F
D. GENERATION	139 F	SEEK & DESTROY	139 F	MICROCOSM	159 F
LABYRINTHE OF TIME	139 F	SENSIBLE SOCCER	139 F	NIGEL MANSELL	159 F
LOTUS TURBO TRILOGY	139 F	WHALE'S VOYAGES	139 F	PINBALL FANTASIES	159 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

BRUTAL SPORTS FOOTBALL	TEL	GLOBAL EFFECT	249 F	LEGACY OF SORASIL	269 F
DRAGONSTONE	TEL	LAMBORGHINI	249 F	LITIL DIVIL	269 F
RISE OF THE ROBOT	TEL	QUICK THUNDER RABBIT	249 F	UFO	269 F
BANSHEE	249 F	SECOND SAMOURAI	249 F	ULTIMATE BODY BLOWS	269 F
BRIAN THE LION	249 F	CANNON FODDER	269 F	HEIMDALL II	299 F

JAGUAR

CONSOLE JAGUAR + 1 JEU 2190 F

MANETTE SUPPLEMENTAIRE	349 F	CLUB DRIVE	TEL	RAIDEN	TEL
ALIENS VS PREDATOR	TEL	CRESCENT GALAXY	TEL	TEMPEST 2000	TEL
BRUTAL SPORTS	TEL	DINO DUDES	TEL	TINY TOONS	TEL
CHECKERED FLAG 2	TEL	DOOM	TEL	WOLFENSTEIN 3D	TEL

OVERGAME™ MACHINE CX



La puissance de l'arcade dans la paume de votre main !!!
Elue meilleure console d'arcade par les magazines de jeux vidéo ! Plus de 50 jeux d'arcade disponibles à la location et à la vente.

LOCATION & VENTE DE JEUX **1590 F**

CDX CHARME
ESPACE LIBRE-SERVICE RESERVÉ AUX ADULTES

+ DE 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

PORN BIRD	139 F	GIRLS OF VIVID N°2	249 F	SECRET INTERACTIVE	275 F
NIGHTRIPS	149 F	LADIES CLUB	249 F	NIGHT WATCH INTERACTIF	299 F
VELVET DREAMS	199 F	L.A STRIPPERS	249 F	SPY CLUB	299 F
CAT WOMAN	249 F	LEGEND KAMASUTRA	249 F	VIRTUAL VIXENS	314 F
DREAMS GIRLS	249 F	DREAM MACHINE	275 F	VIRTUAL ESCORT	349 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

HIDDEN OBSESSIONS	249 F	VIRGIN II	399 F	PENTHOUSE INTERACTIVE	625 F
MADDAMS FAMILY	395 F	MINIGHT STRANGER	449 F	BRIGITTE «LIVE»	629 F

CD ROM PC & MAC

+ DE 600 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

LECTEUR CD ROM double vitesse **TEL** Carte sonore + Enceinte **TEL**
Joystick **129 F** MANETTE **99 F**

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

OVERLORD	TEL	SPACE QUEST ANTHOLOGY	349 F	PGA TOUR GOLF	399 F
THEME PARK	TEL	STAR CRUSADERS	349 F	SAGA OF ACES	399 F
TIE FIGHTER	TEL	SUPER KARTS	349 F	SAM & MAX (VF)	399 F
CORRIDOR 7	249 F	SUPER STRIKE COMMANDER	349 F	SIM CITY ENHANCED	399 F
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	249 F	TRANSPORT TYCOON	349 F	STAR TREK (25HT)	399 F
DESERT STRIKE	299 F	DELTA V	369 F	INFERNO	429 F
FIFA SOCCER	299 F	ALONE IN THE DARK 2	379 F	RISE OF THE ROBOTS	429 F
JUNGLE STRIKE	299 F	ALONE IN THE DARK 3	379 F	CYBERIA	449 F
MARCO POLO	329 F	DAWN PATROL	379 F	DOOM 2	449 F
QUARANTINE	329 F	RETURN TO RINGWORLD	379 F	HELL	449 F
TACOPS	329 F	ARMORED FIST	399 F	LITTLE BIG AVENTURE	449 F
COLONIZATION	349 F	CREATURE SHOCK	399 F	MAGIC CARPET	449 F
FRONTIER COMPILATION	349 F	DRAGON'S LORE	399 F	MYST	449 F
GABRIEL KNIGHT (VF)	349 F	IRON ASSAULT	399 F	THE HORDE	449 F
GREAT NAVAL BATTLE II	349 F	KING'S QUEST ANTHOLOGY	399 F	UNDER THE KILLING MOON	449 F
LEISURE SUIT LARRY VI	349 F	KYRANDIA 3	399 F	US NAVY FIGHTER	449 F
NHL HOCKEY	349 F	LANDS OF LORE	399 F	7TH GUEST	449 F
POLICE QUEST IV	349 F	LOST EDEN	399 F	AEGIS	469 F
SHADOW OF THE COMET	349 F	NASCAR	399 F	WING COMMANDER III	499 F

Exemple de prix (JEUX OCCASION) :

MEGARACE	139 F	SHERLOCK HOLMES	249 F	SYNDICATE PLUS	275 F
BETRAYAL AT KRONDOR	199 F	SILENT SERVICE II	249 F	ULTIMA 6 & WING COMMANDER	275 F
DARKSEED	199 F	BENEATH A STEAL SKY	275 F	BATTLE ISLE II	299 F
REBEL ASSAULT	199 F	COMMANCHE	275 F	CONSPIRACY	299 F
WORLD CUP USA 94	199 F	INCA II	275 F	ULTIMA VIII/PAGAN	299 F
TFX	239 F	LOOM	275 F	HELL CAB	314 F
DAY OF THE TENTACLE	249 F	LOST IN TIME	275 F	KING QUEST 6	329 F
IRON HELIX	249 F	MAD DOG	275 F	MAD DOG 2	349 F
JOURNEYMAN PROJECT	249 F	MICROCOSM	275 F	OUT POST	349 F
KING QUEST 5	249 F	MIGHT AND MAGIC	275 F	WHO SHOT JOHNNY ROCK	349 F
MONKEY ISLAND	249 F	RETURN TO ZORK	275 F	F15 STRIKE EAGLE	379 F

GRAND CHOIX DE JEUX CD ROM PC OCCASION Téléphonez pour réservez !!!

CDI PHILIPS
TOUS LES LECTEURS CDI EN DÉMONSTRATION PERMANENTE

Un choix de +600 CD neufs & occasions

Lecteur CDI 450 + 1 manette	2490 F	Manette supplémentaire	289 F
Lecteur CDI 210 + 1 manette	2990 F	Carte Full Motion vidéo	1990 F
Lecteur CDI 220 + 1 manette	3990 F	Souris	289 F

Exemple de prix CD FILMS OCCASION :

BLACK RAIN (VF)	139 F	LIAISON FATALE (VF)	139 F	STAR TREK VI (VF)	139 F
GHOST (VF)	139 F	PROPOSITION INDECENTE (VF)	139 F	UN POISSON NOMME WANDA (VF)	139 F

Exemple de prix CD OCCASION DIVERS :

ADVENTURES SANDY ARGUE	139 F	GIRES	209 F	POWER HITTER	239 F
BATTLESHIP	139 F	OTHELLO	209 F	SPACE ACE	239 F
MEGA MAZE	139 F	PEGASE	209 F	VIDEO SPEEDWAY	239 F
PINBALL	139 F	ZOMBIES	209 F	ZELDA	239 F
DIMO'S QUEST	169 F	ASTERIX	239 F	7TH GUEST	239 F
LA BELLE ET LA BETE	169 F	DRAGON'S LAIR	239 F	KETHER	279 F
PAVAROTTI	169 F	JOY OF SEX	239 F	INCA	279 F
SARGON CHEAS	169 F	HOTEL MARIO	239 F	INTERNATIONAL TENNIS OPEN	279 F
ANGE ET DEMON	209 F	LITIL DIVIL	239 F	DICTIONNAIRE HACHETTE	680 F
ALIEN GATE	209 F	OPEN PALM SPRINGS	239 F	STING	TEL

Exemple de prix CD FILMS NEUF :

APOCALYPSE NOW	189 F	JAMES BON CONTRE DR NO	189 F	POURSUITE D'OCTOBRE ROUGE	189 F
BONS BAISERS DE RUSSIE	189 F	JEUX DE GUERRE	189 F	RAIN MAN	189 F
GOLFINGER	189 F	LE FLIC DE BEVERLY HILLS 2	189 F	UN PRINCE A NEW YORK	189 F

Exemple de prix CD NEUF DIVERS :

STING CONCERT	159 F	FLINSTONES JETSONS	299 F	LITIL DIVIL	349 F
DIMO'S QUEST	249 F	PARIS BELLE EPOQUE	299 F	MUTANT RAMPAGE	349 F
SCOTLAND YARD	249 F	ASTERIX	349 F	BURN CYCLE	399 F
VAN GOGH	249 F	APPRENTICE	349 F	VINS DE FRANCE	489 F
EARTH COMMAND	299 F	COFFRET J. HALLYDAY	349 F	ETOILES ET GALAXIES	699 F

Toutes les marques citées sont des marques déposées. Offre dans la limite des stocks disponibles.
* OCCASION ** POUR L'ACHAT DE CONSOLE NEUVE
RC : Paris B 385 215 603

PRECOMMANDEZ VOS JEUX & GAGNEZ DES CADEAUX

Soyez les premiers à recevoir les dernières nouveautés en passant vos commandes dès aujourd'hui. Vous serez livrés 24 /48 heures maximum après la sortie officielle.

(Votre chèque ne sera débité qu'après expédition par nos soins) (Joignez 30 F par jeu pour les frais de port)

GAGNEZ DES CADEAUX

Afin de vous remercier pour chacune de vos pré-commandes, nous vous offrons :
• 1 TEE SHIRT DRAGON BALL Z pour l'achat d'un jeu coûtant **moins de 500 F** (frais de port exclu).
• 1 SAC A DOS multicouleur pour l'achat d'un jeu coûtant **plus de 500 F** (frais de port exclu).

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez 300 FRS de Jeux Gratuits

NOUS ACHETONS (Paiement immédiat ou bon d'achat)
vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC•SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX
(voir modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Adresser vos commandes exclusivement au 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS)

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.
N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM .... PRENOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL .... VILLE ....
TEL DOM : .... CODE CLIENT : I__I__I__I__I__I__I

TITRE	CONSOLE	PRIX
PRECOMMANDE (Port 30F/Jeu) + CADEAU		
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I
Date expiration : . . / . .
Signature ....

PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Dép. 68 Cherche contacts sur PC CD-ROM, échange, vends, achète jeux et utils et recherche matos neuf et occas. Weibel Guy 52 Rue Albert Camus 68200 Mulhouse ou tel au 89 59 28 40.

Dép. 75 PC cherche contacts en Europe et ailleurs. Benoit Langrand 191 Rue d'Alésia 75014 Paris.

Dép. 75 Echange jeux et utils PC sur Paris et région parisienne. Tel à Jean-Marc au 45 86 67 22.

Dép. 77 Tous les titres PC CD-Rom à 72 Frs (frais de port inclus), infos contre 2 timbres. Club Eco-CD 152 Rue de By 77810 Thomery.

Dép. 77 Cherche contacts sérieux sur PC pour échanges de jeux, utilitaires et solutions de jeux. Tel au 60 17 60 88 à Antoine.

Dép. 77 Adhérez au Club PC CD-ROM ! Toutes les news, achète et vends CD à bon prix. Manu Conscience 20 Rue de Lourdeau 77310 Pringy ou tel au 60 65 40 78.

Dép. 78 Cherche contacts sur PC pour échanges de jeux, utils, éducatifs. Envoyez liste à Michel André 25 Rue du Champ Gaillard 78300 Poissy.

Dép. 89 Echange ou vends jeux et utils sur PC, écrire à Denise Souverain 20 Rue des Harnières La Grande Vallée 89500 Dixmont ou tel au 86 96 08 19.

Dép. 91 Cherche contacts sur PC pour échanges softs de toutes sortes. Ecrire à Lempereur Serge 53 Rue de Paris 91120 Palaiseau.

Dép. 92 Echange, vends, softs sur PC, cherche possesseur Streamer, Hard PC à bas prix. L. Boumeddane 3 Rue Guynemer 92700 Colombes.

Dép. 93 Cherche contacts sur PC, pour échange, vends jeux, utils. Tel à Pascal au 48 09 42 73.

Dép. 93 Vends jeux PC à bas prix, vends Strike Commander, Privateer CD : 300 Frs. Tel à Olivier au 43 81 16 76.

Dép. 99 Cherche contacts PC et MAC, envoyez liste à Massa Bruno Bei Weidemann Faucherweg 15 13599 Berlin - Allemagne.

Dép. 99 Cherche contacts sur PC. Matthys Jan BP185 8400 Ostende - Belgique.

Vente

Dép. 1 Vends jeux PC. Rozier Anthony 24 Petit Chemin des Planches 01600 Tievoux ou tel au 74 00 27 27.

Dép. 1 Vends 486 DX 33, 4 Mo, DD 120 Mo, écran SVGA 14", carte graphique SVGA 1 Mo, carte SB Pro 2, lecteur CD-Rom, jeux CD et disks + DOS Windows. Tel au 74 77 14 21.

Dép. 1 Vends originaux PC à 200 Frs l'un et 300 Frs les 2 : System Shock, Inca CD, UFO, Seal Team, Pacific STrike, Microcosm CD, EOB 3, Rebel Assault CD, Maps and Facts. Tel au 74 67 90 66 le soir.

Dép. 3 Vends jeux PC CD et utils. Tel après 19 h au 70 03 19 84.

Dép. 7 Vends jeux originaux : Flashback 170 Frs, Spear of Destiny 190 Frs + PC 386 DX 33 (0 Ram, DD 130 Mo) écran SVGA, SCSI, Works, Win 3.1, jeux, souris : 2500 Frs. Tel au 75 33 01 90.

Dép. 14 Vends jeux PC 3"1/2 originaux : 1942, Airwar 230 Frs, jeux A500 : F16, Falcon 100 Frs chaque, manuels français, état neuf. Tel au 31 83 27 62 après 19 h à Xavier.

Dép. 14 Vends Day of the Tentacle 175 Frs, Vroom 150 Frs, Crazy Cars 3 : 100 Frs, Joypad 150 Frs, Swap 50 Frs. Tel à Nicolas au 31 65 16 75 après 19 h.

Dép. 28 Vends SFII 100 Frs, Morteville Manor 50 Frs, Day of the Tentacle 200 Frs, The Lord of the Ring vol 2 : 200 Frs, cherche SB Pro 2 à 300 Frs. Tel à Pierre au 37 25 40 61 après 18 h.

Dép. 29 Vends jeux originaux PC : Bargon Attack, Prince of Persia, Sherlock Holmes de 60 à 100 Frs, le CD de Myst 120 Frs. Tel au 98 85 20 57 après 18 h.

Dép. 29 Vends jeux originaux PC : Gabriel Knight, Bargon Attack, Doom, Prince of Persia de 70 à 150 Frs + CD Myst à 150 Frs. Tel au 98 85 20 57 après 18 h.

Dép. 33 Vends logiciel de dessin vectoriel sous Windows avec doc et licence + 5 disquettes d'installation, le tout pour 300 Frs. Tel à Michel au 56 47 09 23 après 18 h 30.

Dép. 35 Vends Fields of Glory 120 Frs, F15 Strike Eagles 3 VF : 150 Frs, vends échange softs PC. Tel à Jean-Yves au 99 50 99 88.

Dép. 38 Vends DX2 66 8 Mo Ram, DD 340 Mo, écran SVGA Cirus 1 Mo, SB 16 ASP avec Blaster, CD-Rom double vitesse, souris, jeux CD à 200 Frs l'un + jeux, le tout à 10000 Frs. Tel au 76 47 94 41 de 18 à 19 h.

Dép. 44 Vends jeux PC et matos à prix cool ! Nicolas Duteil 10 Place de l'Eglise 44260 Malville ou tel au 40 56 48 60.

Dép. 49 Vends scanner 256 niveaux de gris, résolution 100 à 400 DPI pour PC avec logiciel OCR, le tout peu servi, valeur 990 Frs, vendu à 600 Frs. Tel au 41 95 62 14.

Dép. 50 Vends jeux : Theme Park 3,5 peu servi. Tel à Ludovic au 33 93 63 84.

Dép. 52 Vends PC 386 SX 25 Mhz DD 80 Mo, Ram 2 Mo SVGA, imprimante couleur Star LC100, logiciels et jeux fournis, prix à débattre. Tel au 25 06 19 09 après 19 h 30 à Jean-Pierre.

Dép. 54 Vends CD-Rom : Gabriel Knight, disk : 1942, Pacific Air War, Sea Wolf, Tornado, Hand of Fate, Dark Legion : 150-200 Frs pièce. Tel à Paul au 20 37 31 51.

Dép. 57 Vends jeux sur PC et Amiga à bas prix. Vappiani Marc 25 Boucle du Breuil 57100 Thionville.

Dép. 59 Vends ou échange contre Wargames Caw 2, Privateer, Strike Pacific, Seal Team : 200 Frs port compris. Gora Richard 391 A Rue Morel Appt 58 59500 Douai ou tel au 27 99 07 92.

Dép. 59 Vends imprimante 24 aiguilles Epson LQ 200, tbe : 1000 Frs à débattre. Tel au 20 08 88 43.

Dép. 59 Vends originaux Doom 1 et 2, Myst, Iron Helix, Spear of Destiny, Alien Breed, F1 GP, Commanche Data Disk 1. Tel au 20 03 13 76 à Fabien le soir.

Dép. 59 Vends ou échange contre Wargames Caw 2 Privateer, Pacific Strike, Seal Team, tous originaux : 200 Frs pièce port compris. Ecrire à Gora Richard 391A Rue Morel 59500 Douai ou tel au 27 99 07 92.

Dép. 69 Vends carte mère 286/16 1 Mo Ram, 200 Frs, 386/16 400 Frs, DD 40 Mo Conner 400 Frs, 2 DD 40 Mo 700 Frs. Tel le soir au 78 30 90 85.

Dép. 69 Vends nbx gifs tout style (space, xxx, animaux...) : plus de 80 thêmes ! Catalogue sur demande à Chirol Ludovic 124 Rue Abbé-Donnet 69400 Villefranche.

Dép. 72 Vends jeux PC. Piron Frédéric 189 Bd Petite Vitesse 72200 La Flèche ou tel au 43 94 26 85.

Dép. 73 Vends jeux PC, news à bas prix. Tel au 46 92 03 47, vends aussi CD-Rom. Le Grand Robert Chen 14 Place de Seine 92400 Courbevoie.

Dép. 75 Vends PC Dell 486 DX 50, 4 Mo Ram, DD 340 Mo, carte Sound Blaster : 7500 Frs. Klemberg Nicolas 185 Rue du Faubourg Poissonnière 75009 Paris.

Dép. 75 Vends PC 486 DX 33, 8 Mo Ram, 80 Mo DD, lecteur 5"1/4 + 3"1/2, vidéo SVGA, Accel Paradise, écran Sony Trinitron HR14, S. Blaster 2, souris : 7000 Frs. Tel au 45 85 41 90 le soir et le week-end.

Dép. 75 Vends PC 486 DX 33 8 Mo Ram, DD 240 Mo, CD-Rom double vitesse, carte son, Lotus 123, Amipro, Freelance, organiser, écran 14", souris, 25 jeux, HP 20 W. Tel à Manuel au 44 17 65 05.

Dép. 75 Vends nbx jeux PC à super prix : Desert Strike, Space Simulator, Dream Weab, Doom II, etc... Liste à Mr Bazire 8 Rue Le Riche 75015 Paris.

Dép. 75 Vends jeux PC et PC 486 DX 33 4 Mo Ram, DD 220 Mo, écran 14", lecteur 3"1/2 et 3DO + jeux + pistolet. Tel au 43 49 06 26 ou écrire à Stéphane Legueret 23 Bis Rue du Télégraphe 75020 Paris.

Dép. 76 Vends jeux PC 3"1/2, réponse rapide assurée à Gosset Laurent 34 Rue de Tourville 76600 Le Havre ou tel au 35 43 16 23 après 17 h.

Dép. 77 Vends PC 486 Dx 66 4 Mo Ram, 340 Mo DD VLB : 5900 Frs. Tel au 64 68 05 86.

Dép. 77 Vends jeux PC : TFX 190 Frs, Wing Commander II 100 Frs, enceintes Screen Beat : 120 Frs. Tel à Olivier après 19 h au 64 35 08 81.

Dép. 77 Vends PC 486 SX 25, 4 Mo Ram, DD 80 Mo (stacker 140), SVGA, souris, DOS 6, Windows 3.1, Sound Blaster, nbx jeux : 5500 Frs. Tel au 60 02 15 87.

Dép. 78 Vends PC 386 DX 33, 4 Mo de Ram, DD 105 Mo, écran couleur VGA 14", carte vidéo VGA, carte Sound Blaster, lecteurs 3"1/2 et 5"1/4 : 3500 Frs. Tel au 39 69 04 61.

Dép. 82 Vends nbx CD (X et sons), vends aussi jeux originaux et gifs en tout genre. Tel à Christophe au 63 65 57 60 après 19 h.

Dép.. 83 Vends jeux PC 3"1/2 originaux : 170 Frs port compris : Ishar 3, Innocent Until C., Cannon Fodder, Delta V, System Shock, Tie Fighter, Robinson, Out Post, Shadow Caster, X-Wing... Tel au 94 34 16 40.

Dép. 89 Vends nbx jeux (news et oldies) sur PC à prix intéressant. Mumoz José BP 3 89010 Auxerre.

Dép. 91 Vends lecteur CD-Rom CR562B + Return to the Moon : 750 Frs. Tel au 60 46 28 06.

Dép. 91 Vends jeux PC : MM4, MM5, Arena, Battle Isle 2, A-Train : 100 Frs pièce, carte son compatible Adlib : 100 Frs. Ecrire à Le Denn Gaël 4 Place des Alouettes 91360 Villemoisson sur Orge.

Dép. 91 Vends CD-Rom originaux : Myst, Microcosm : 200 Frs le jeu. Tel au 60 75 72 24 à Gildas.

Dép. 91 Vends originaux à bas prix : Dark Legions, Tornado... Tel à Arnaud au 69 84 84 01.

Dép. 91 Vends écran 14" SVGA, carte vidéo paradise SVGA, jeux : Ultima 8 + speech pack, Fifa International Soccer, Hand of Fate.. Tel au 64 94 54 16.

Dép. 91 Vends PC 386 DX 40, DD 120 Mo, SVGA ET4000 1 Mo, écran Philips 14", carte son 16 bit, lecteur CD-Rom double vitesse 3"1/2, 128 Ko caché : 5900Frs. Tel au 60 83 34 64.

Dép. 91 Vends jeux à bas prix : Tornado, Dark Legions (jeux originaux). Tel à Arnaud au 69 84 84 01.

Dép. 93 Vends carte SB 16 ASP (1200 Frs), jeux en VF : System Shock, Larry 6, Space Quest 5, Monkey Island 2, Gabriel Knight... de 100 à 250 Frs. Tel à Franck au 48 47 79 12 le soir.

Dép. 93 Vends IBM PS/1 486 DX 33, 4 Mo, DD 170 Mo, SVGA 1 Mo, SB Pro, CD-Rom double vitesse, filtre écran, jeux, logiciels, imprimante Star LC10 couleurs : 8000 Frs. Tel au 48 40 15 32 à Regis.

Dép. 93 Vends jeux PC et Amiga à bas prix. Bajolais Fabrice 25 Avenue des Chevrefeuilles 93220 Gagny ou tel au 43 88 09 01.

Dép. 93 Vends jeux originaux PC : disk et CD-Rom (liste sur demande) : 200 Frs disk : In Extremis, Hand of Fate, et 250 Frs CD-Rom : Day of the Tentacle, Indiana Jones... Tel au 43 88 33 53.

Dép. 93 Vends jeux PC news et oldies à bas prix. Grall Christophe 45 Avenue des Marguerites 93220 Gagny ou tel au 43 51 99 60.

Dép. 93 Vends jeux PC à bas prix. Ecrire à Martin Guillaume 44 Bd Felix Faure 93300 Gennevilliers ou tel au 48 39 14 52.

Dép. 93 Vends originaux : Fifa Soccer : 190 Frs, Sensible Soccer : 115 Frs, Alone in the Dark : 165 Frs, Wing Commander II : 150 Frs (frais de port compris). Tel au 43 09 58 12 le soir.

Dép. 93 Vends nbx jeux originaux : Alone, Kyrandia, Lands of Lore : 90 Frs pièce, un Flightstick 120 Frs et une souris neuve 50 Frs. Tel après 20 h au 48 54 66 40.

Dép. 94 Vends 486 SX 25 4 Mo Ram, DD 80 Mo, carte SVGA 1 Mo, et écran SVGA 14", joy, clavier, souris, logs, nbx jeux : 5000 Frs. Tel le soir à David au 48 92 05 18.

Dép. 94 Vends PC 486 DX2 50, 4 Mo Ram, DD 210 Mo, écran couleur SVGA 14", Windows, divers : 5500 Frs. Tel à Olivier au 49 82 35 36.

Dép. 94 Vends carte mère PC 486 DLC 33 + CPU + Copro : 700 Frs à débattre. Tel à Franck au 45 76 82 59.

Dép. 94 Vends PC 486 DX 50 8 Mo Ram, 320 Mo DD, carte son SGPro carte vidéo Paradise 1 Mo, écran 14", SVGA mini tour, clavier, souris : 7800 Frs à débattre. Tel au 49 69 08 69.

Dép. 95 Vends jeux PC originaux (KQ6 VF, Freddy Pharkas VF, Lands of Lore VF, Harrier Jump, Star Trek, SQ4 VF, Eight Ball Deluxee, Laura Bow...) de 150 à 200 Frs. Tel au 39 59 40 85.

Dép. 95 Vends controleur disque dur VLB avec 4 Mo de Ram, (extension à 16 Mo et controle 4 disques dur), Vista Pro Version 3.12 : 350 Frs (neuf) et une imprimante à aiguilles + 2 rubans : 300 Frs. Tel au 39 95 04 29 à Pascal.

Dép. 95 Vends PC 486 DX 2 66 256 Ko cachés, DD 350 Mo, 8 Mo Ram, lecteur 3"1/2, carte vidéo 1 Mo SVGA : 11000 Frs (à débattre) et cherche contacts graphistes 2D (sur papier) dans la région. Tel au 30 76 83 25 à Nicolas.

Dép. 95 Vends PC 486 DX 2 50, VESA Local Bus 250 Mo, écran SVGA, Sound Blaster, 4 Mo de Ram, souris, tapis, nbx jeux et utils, garanti 1 an : 7500 Frs. Tel à Walter au 39 90 10 11 le soir.

Dép. 95 Vends Turbo Pascal 7,0 : 850 Frs et Turbo C++ 3.0 : 350 Frs, disks et docs originales, prix à débattre. Tel au 39 59 98 43 après 18 h.

Dép. 99 Vends ou échange jeux PC originaux : XWing, Ultima 8, Out Post CD. Ecrire à Philippe Duchesne 2 Rue Basse Marquet 4470 Saint-Georges Belgique ou tel au 19 041 75 10 45.

Jobs

Dép. 31 Commercial en activité cherche emploi secteur jeux vidéo et gamme grand public, préférence région sud. Ecrire à Didier Janer 37 Boulevard des Ecoles 31370 Rieumes.

Dép. 75 Recherche programmeurs pour développer CD Rom de divertissement, fiction, jeux. Tel au 39 63 34 25 à Patrice.

Dép. 75 Graphistes 24 ans, modes 2D Bitmap, vectoriel, 3D animatique, logiciels tps, tops (3DS), cherche poste sur Paris ou travaux indépendants. Franck au 43 21 38 44 (rép. si absent).

Dép. 75 Nous sommes un studio de développement de jeux vidéos, et recherchons des développeurs, graphistes 2D et 3D et scénaristes. Une expérience du domaine souhaitée mais pas indispensable du moment que le langage assembleur connu. Connaissances recherchées : 3DO, PC, MAC, Power MAC... Tel à Emmanuel Zerbib au 43 43 10 07.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

❑❑ Votre département (à remplir oligatoirement) 56

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT ❑ JOBS

STANDARD : ❑ AMIGA ❑ ATARI ❑ CPC ❑ PC ❑ AUTRES

JOYSTICK P.A., 10, rue Thierry Le Luron, 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron.92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX
Tél. : (1) 41 34 85 00. Fax : (1) 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Marc Andersen
Rédacteur en chef : Claude Lucas
Chef de rubrique (Preview UK) : Derek Dela Fuente
Correspondant permanent aux USA : Rusel Demaria
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou
Rédaction
COURRIER DES LECTEURS : Cyrille Baron
NEWS : Michel Desangles, Mic Dax et toute l'équipe
PREVIEWS : Derek Dela Fuente, Moulinex, Léo de Urlevan, Lord Casque Noir, Pinky, Iansolo,Frère Olive
TESTS : Léo de Urlevent (Xavier Allard), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Frère Olive (Olivier Bonnet), Moulinex (Cyrille Baron), Iansolo (Olivier Aubin) et Pinky (Jérôme Bonnet).
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Daniel Ichbiah Marcel Levis
JEUX CRACK : Gabriel Lopez.
Direction Artistique : Alain Langlois
Mise en page : Linos, Corinne Bismuth, Djfina Mérah, Michel Desangles, Olivier Revenu, Marie Noëlle Hédon
Secrétariat : Laurence Geuffroy
Chef de Publicité : Isabelle Weill
Abonnement : Tél. : 44 89 44 84
Anciens numéro : 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Rédacteur / concepteur : Mic Dax - **Animateur :** El fredo
Photogravure : **SLJ – COMPO IMPRIM – CHAMPA**
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
Distribution
Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration : Yannick Yacinnen El Diablo
Couverture : Dragonlore © Cryo/ Mindscape
Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'intérieur du magazine.
Abonnements Belgique voir page 133
Ed. Responsable Albert Festeraerts,243 Chaussée Romaine 1800 Koningslo: Vilvoorde-Belgique
JOYSTICK : 1 an (11 n°) : 1 450 FB.

DIFFUSION CONTROLE
OJD 1993

Venez découvrir Dark Forces™
en avant-première sur
le Stand UBI SOFT
au SuperGames
du 30 novembre
au 4 décembre 1994.

STAR WARS®

DARK FORCES™

Prochainement



UBI SOFT
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex

